AÑO 2 NUMERO 11 OCTUBRE 2013



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL ALEX KIDD

ANÁLISIS

SFX MEGAMAN

YOUNG MERLIN

TMNT HYPERSTONE HEIST

LOST WORLD GB

KIRBY'S ADVENTURE

DEAD OR ALIVE

MACH BREAKERS

REVISIÓN

KING OF FIGHTERS

VISION PERIFERICA

SNES MOUSE

THE KING OF FIGHTERS

NEVER SURRENDER, NEVER BACK DOWN

Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine 11, un número que pese a hacerse casi simultáneamente con el número anterior ha salido un poco más tarde de lo deseado.

Fondo blanco con cuadrícula, ese esquema tan sencillo es terriblemente delatador en el mundo de los videojuegos, pues nos trae a la mente las particulares portadas de Sega Master System. Esa consola tendrá un peso importante en el especial de este número, pues trata de la antigua mascota de Sega: Alex Kidd, que como muchos sabréis, protagonizó bastantes juegos en la consola de 8 Bits de Sega, ganándose un espacio en el corazón de muchos jugadores de la época que aún lo recuerdan pese a su larga ausencia en el mundo de los videojuegos.

El resto de la revista contiene unos cuantos análisis de juegos de diversas plataformas, la revisión de una película que literalmente destroza uno de las sagas más míticas del género de la lucha. Tras haber hablado del ratón de Mega Drive/Genesis en el número anterior, en este la Visión Periférica se centra en el ratón de Super Nintendo. Made In China continua con la cuarta (y última) parte del Mundo de los Famiclones con algunos datos y curiosidades de ese mundo tan infinito como es el de los cartuchos y consolas piratas y la Medalla de Plata se la damos al personaje que ha sido el avatar de los hermanos pequeños (y por lo tanto los que ocupan el mando del segundo jugador) en muchas casas durante años.

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y también podéis haceros fans de la revista en nuestra página de Facebook:

https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número.

EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)

Nuestro último número fue el mas extenso de todos, y Gambaman se explayó todo lo que quiso repartiendo erratas, las mas notables son las siguientes:



***En el índice pone "Número 08 - Enero del 2013" cuando debería poner "Número 10 - Julio del 2013".**

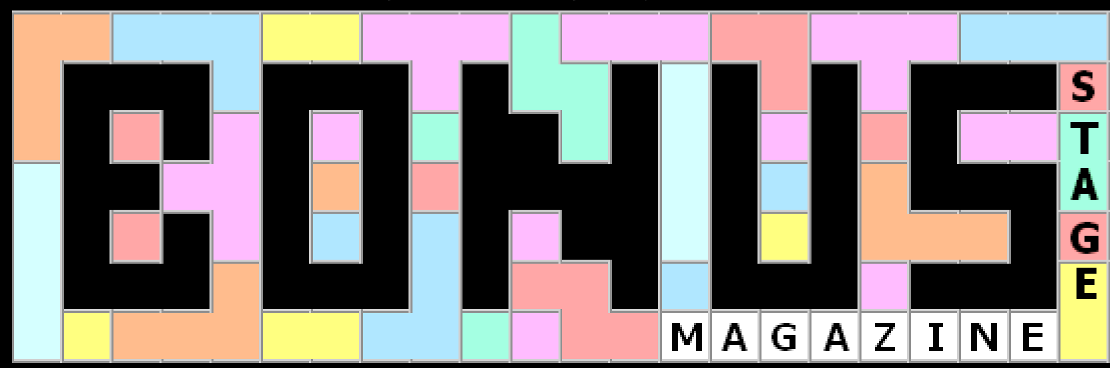
***En el especial de Half Life, en la página 41 salen las fotos de Half Life Uplink, deberian salir las de Team Fortress.**

***En el especial de Half Life, en la página 57, pone "Codename: Gordon" en el primer título, cuando debería poner "Black Mesa".**

No tengo mucho que decir sobre esos fallos, los ataques de Gambaman a veces son difíciles de evitar y muchas veces no estamos a la altura de la situación.

Skullo

Número 11– Octubre del 2013



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

MADE IN CHINA

ESPECIAL

Maquetación y portada Kurai

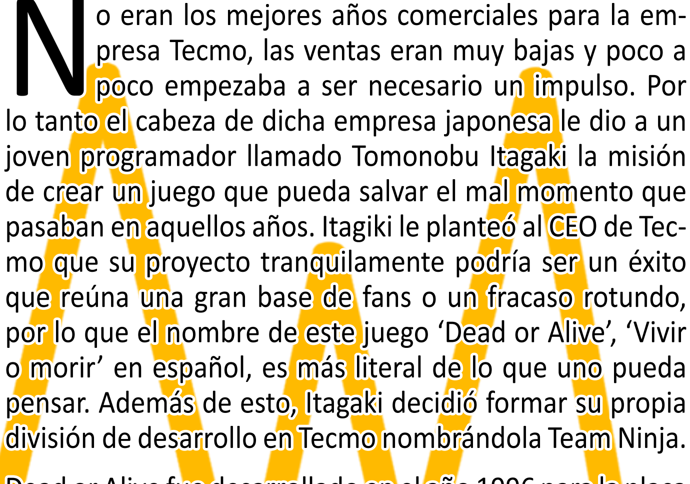
ARCADE

DEAD OR ALIVE

1-2 JUGADORES

LUCHA

TEAM NINJA 1996



No eran los mejores años comerciales para la empresa Tecmo, las ventas eran muy bajas y poco a poco empezaba a ser necesario un impulso. Por lo tanto el cabeza de dicha empresa japonesa le dio a un joven programador llamado Tomonobu Itagaki la misión de crear un juego que pueda salvar el mal momento que pasaban en aquellos años. Itagiki le planteó al CEO de Tecmo que su proyecto tranquilamente podría ser un éxito que reúna una gran base de fans o un fracaso rotundo, por lo que el nombre de este juego 'Dead or Alive', 'Vivir o morir' en español, es más literal de lo que uno pueda pensar. Además de esto, Itagaki decidió formar su propia división de desarrollo en Tecmo nombrándola Team Ninja.

Dead or Alive fue desarrollado en el año 1996 para la placa arcade de Sega llamada Model 2, que entre tantos otros juegos (en su mayoría de Sega) anteriormente había sido usada para Virtua Fighter 2. Dead or Alive es más bien conocido por sus atractivas luchadoras, por el movimiento de pechos, y seguramente esa haya sido la razón del porqué ha vendido tan bien, pero detrás de tanta testosterona que eclipsa al juego se halla un juego que visualmente es un lujo, acompañado además de una jugabilidad muy exquisita y realista ¿bastante similar a la de Virtua Fighter? puede ser, esta entrega se inspiró en el juego de lucha 3D de Sega pero con sus novedades presentes.





Pantalla de selección de personajes

Gráficos:

Además de los senos, Dead or Alive es muy reconocido por su espectacularidad gráfica. En esta ocasión no van mucho más allá de Virtua Fighter 2 ya que se tomó prestado el motor técnico de este juego, aun así se presentan ciertas mejoras. La belleza gráfica la veremos en primer lugar en los personajes poligonales que tienen una animación muy suave y detallados movimientos, además estos presentan muy pocos "recortes", pero aún mejor son los detallados y brillantes fondos poligonales que crean un ambiente muy especial y muy avanzado para la época. Gráficamente nos volverá locos, es la belleza poligonal en su máximo esplendor junto con Virtua Fighter 2, solo que en este el diseño de los personajes están mejor trabajados. Dead or Alive se nos presentó con supuestos gráficos "High Resolution" y más allá de que eso haya quedado muy lejos de lo que conocemos hoy en día, en su momento fueron realmente impresionantes, e hicieron justicia a



Ryu Hayabusa (del Ninja Gaiden) VS. Zack

su supuesto anuncio, aún hoy en la actualidad no los veremos para nada precarios.

La presentación del juego directamente usa los mismos gráficos que se usan en todo el juego, nada de animaciones; en esta se nos presenta cada personaje y algunos movimientos, con diferentes tomas para diferenciar el juego a la hora de jugar. En ella es donde mejor podremos observar lo bien detallado que están los personajes y como no, donde nos daremos cuenta de que SNK tendrá que hacer algo urgente con Mai Shiranui, porque Kasumi, Tina y Lei-Fang desde ese momento en adelante que empiezan a hacer su trabajo. Para algunos jugadores en especial mujeres esto puede ser algo tonto. No necesariamente todo es perfecto en este juego, cada escenario está rodeado de una zona de peligro llamada Danger Zone, en donde si un personaje cae se producirá el efecto de una explosión que gráficamente no es la gran cosa, esta zona también larga un humo cuando los personajes caminan sobre ella pero no es nada especial, no por ello es algo malo hay que tener en cuenta las limitaciones de la placa también. En cuanto a las sombras, tengo una teoría que consiste en que gastaron demasiado presupuesto en el movimiento de senos de las combatientes y no quedó dinero para trabajar bien en las sombras Más allá de eso no hay discusión alguna, gráficamente Dead or Alive es un juego muy bello y espectacular, y es uno de los mejores ejemplos que dejaban en total evidencia que los arcades todavía eran bastante más potentes que las consolas.

Sonidos:

La música no es el punto fuerte de este juego pero tranquilos, su pequeño defecto es que no son melodías memorables comparado con otros juegos del género, más allá de eso por lo general son variadas y buenas. Los efectos de sonido cumplen muy bien su trabajo, cada tipo de golpe suena distinto al otro y tienen cierto toque de realismo. El punto fuerte en los sonidos se los llevan las voces de los personajes, tanto cuando hacen su pose de victoria como cuando luchan, los gritos del Chino Jann Lee son memorables.

Jugabilidad:

Como he dicho anteriormente, este juego se ha destacado principalmente por su espectáculo visual y por sus voluptuosas luchadoras, pero lo que no muchos saben es que tiene una jugabilidad excelente que no tiene nada que envidiarle a Tekken o Virtua Fighter. Desde un principio Dead or Alive presentó varias novedades al género de lucha que nunca antes se habían visto en otros juegos de lucha 3D. Las peleas en Dead or Alive suelen ser bastantes rápidas, y los combos son bastante simples de realizar para cualquier jugador, sea experto o novato. También existen movimientos especiales para cada personaje que consisten en realizar llaves y contrallaves defensivas. El problema de esto es que la IA las realiza con mucha facilidad y a uno les cuesta mucho poder encontrar el momento para realizarlas ya que encima de eso algunas suelen necesitar unas combinaciones de botones bastante complejas y extremadamente difíciles de aprender. El juego se compone de 3 botones y el pad direccional, uno para realizar las llaves ofensivas o defensivas, otro para el golpe de



Las llaves serán la clave de algunas peleas

puño y por último el de patada, estos también se pueden combinar para realizar distintos golpes o llaves. Pueden ser considerados simples por el hecho de que es muy fácil amigarse con el sistema de combos, pero al mismo tiempo muy complejos ya que no es para cualquiera saber usar bien un personaje. Todo se trata más que nada de experiencia y de amigarse bien con el sistema de combate del juego, una vez que le agarramos la mano al juego, de ese puntazo nuestra forma de combatir será mucho más que realizar un simple combo de puños y patadas.

Por último la mayor novedad de Dead or Alive es que añade el medio ambiente en el combate, utilizando alrededor del escenario una zona de peligro (la cual mencione anteriormente en el apartado gráfico), en la cual cuando un personaje entra en contacto con ella tras una caída, este volara por los aires permitiendo así al jugador extender aún más las posibilidades de combos, agregando combos aéreos.

El juego presenta un reto muy duro para casi cualquier jugador, la dificultad de la IA es muy elevada,

Solo podremos igualar las peleas contra la IA luego de haber jugado muchas horas. Esto puede presentarse como un defecto ya que es posible que frustre a más de uno. No por ello tampoco estamos ante el juego de pelea más difícil de la historia, solo es cuestión de jugar varias horas.

En definitiva se puede decir que pese a tener un control que responde a la perfección y bastante amigable, el juego es más complejo de lo que uno puede pensar. En el caso de los combates es de lo más realista que me ha tocado jugar, acá no hay ni poderes sobrenaturales, ni super saltos gravitatorios o de multigiros por los aires, así que no lo recomiendo para aquellos que buscan eso.

Duración:

El plantel de personajes es algo escaso, pero lo considero suficiente. Aunque la serie sea alabada por las chicas, hay más personajes hombres. El más conocido de ellos es Ryu Hayabusa, protagonista de Ninja Gaiden. En general los personajes están llenos de clichés, ya saben, el chino Bruce Lee que usa Jet Kune Do (Jann Lee), el Ninja solitario (Ryu Hayabusa), el ruso mercenario que utiliza el estilo de lucha Sambo (Bayman), el luchador de piel oscura que utiliza el estilo Muay Thai (Zack), el anciano experto en una variante de Kung-Fu (Geng Fu), y un “wrestler” (luchador de lucha libre), en este caso el papel lo toma una mujer (Tina), aunque en la versión posterior para PS1 se incluyó a su padre, Bass Armstrong. Quizás los personajes con más personalidad sean Lei-Fang, una estudiante China; la protagonista Kasumi que es una bella ninja shinobi (Se le llama así a quienes son desertores de su clan), Ryu Hayabusa y el jefe del juego Raidou que usa el estilo de combate Ninjitsu pero modificado.

El problema no son los personajes en sí, sino los fans que solo recuerdan a las combatientes por sus pechos y sus atractivos cuerpos y al “muchacho de Ninja Gaiden”, pero estos personajes pese a tener características ya muy quemadas saben tener su personalidad, desde ya que están



La zona de peligro, una gran novedad



El juego tiene un gran apartado técnico

muy lejos de tener la fama de aquellos personajes históricos como Ryu, Ken o Sub-Zero. De todos modos, quien siga la serie (no solo por las mujeres), se encariñara rápido con estos personajes y sabrá reconocerlos fácilmente.

Conclusión:

Dead or Alive es la combinación perfecta de combate cuerpo a cuerpo realista y belleza gráfica, y es un juego muy recomendado para todo fan del género de lucha 3D. En occidente esta saga puede que no hay tenido tanto éxito ya que se vio altamente superada por “su nemesis” Tekken. Una de sus principales características que es el atractivo de las luchadoras, al mismo tiempo es uno de sus mayores defectos ya que eclipsa uno de sus puntos más fuertes que es la jugabilidad. El hecho de pensar que el juego solamente es bueno porque las luchadoras son sexis es el primer error que comete la mayoría, pero el culpable de este erróneo pensamiento es el mismo Team Ninja. Un año después se porteo el juego para Sega Saturn, y más tarde se desarrolló una versión algo diferente para PS1 en la que se agregaron nuevas características y 2 personajes nuevos (Ayane y Bass), pero se perdió la belleza gráfica de los fondos. Por su parte la consola Xbox recibió un remake basado en la versión de Saturn que forma parte de Dead or Alive Ultimate. NesBeer.

NesBeer

ANALISIS GAME BOY

JURASSIC PARK THE LOST WORLD

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

TORUS GAMES 1997



El fenómeno Jurassic Park provocó la salida de muchísimos títulos basados en la película en diversos sistemas, la continuación de la película (The Lost World) también provocó una avalancha de juegos, aunque bastante menor. Algunos de esos juegos no son demasiado conocidos (supongo que la moda de los dinosaurios ya estaba empezando a desaparecer) y el que voy a comentar hoy se podría considerar uno de esos, pues se trata de The Lost World de Game Boy, el tercer título de la saga en Game Boy clásica (tras Jurassic Park y Jurassic Park 2).

Gráficos

Los sprites de los personajes son bastante pequeños y con un diseño realista (a diferencia de juegos anteriores) nuestro personaje tiene una animación bastante buena y su sprite está bastante bien hecho, no se puede decir lo mismo de los enemigos, pues los mas pequeños no cuentan casi con detalles, de hecho a veces nos costará verlos mientras jugamos, los de mayor tamaño (como los Stegosaurus) salen mejor parados. Los escenarios del juego son bastante decentes, tienen un diseño general sencillo, pero con bastantes detalles hechos con los diferentes tonos de la consola, en general podríamos decir que hay 3 tipos de escenario, los de cueva, los de laboratorio, y los de bosque. En estos últimos los sprites de los arboles no están del todo bien definidos, pues habrá veces en las que pensaremos que podemos andar en una rama hasta el final, pero resulta que antes de llegar a la punta nos caeremos, debieron marcar mejor las partes “sólidas” de las que no lo son, aunque tampoco nos mataran una vida ni nada, así que no es grave. Si ponemos el juego en un Super Game Boy veremos que tiene un marco propio con algunos di-



¡Cuidado con el Raptor!



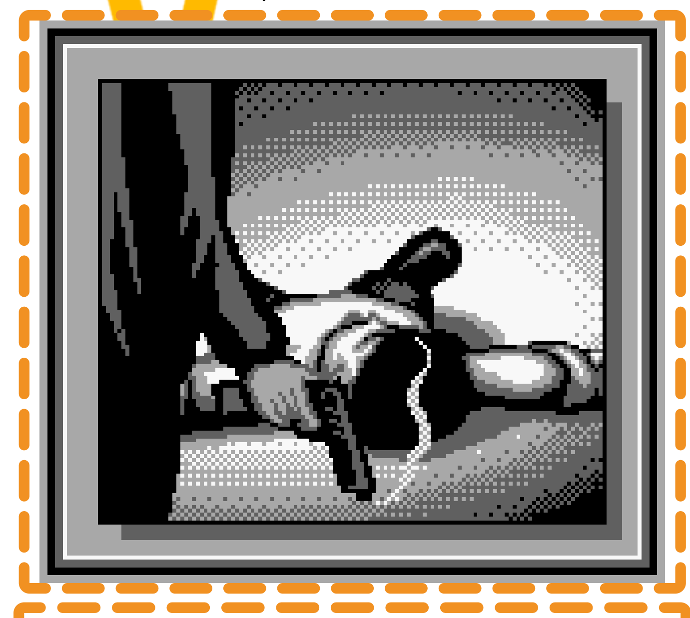
Marco y colores en el Super Game Boy

nosaurios dibujados, y varias paletas de colores, que irán cambiando según el tipo de nivel.

Como detalle curioso, decir que este juego cuenta con bastantes ilustraciones, y no solo en la introducción y el final, si no que cada vez que nos maten, veremos una ilustración de la muerte del personaje y su causa, así que podemos encontrarnos bastantes diferentes (que nos ahoguemos, que nos mate un dinosaurio específico, que nos mate el disparo de un humano, etc) aunque algunas muertes comparten ilustración, sigue habiendo bastante variedad.

Sonido

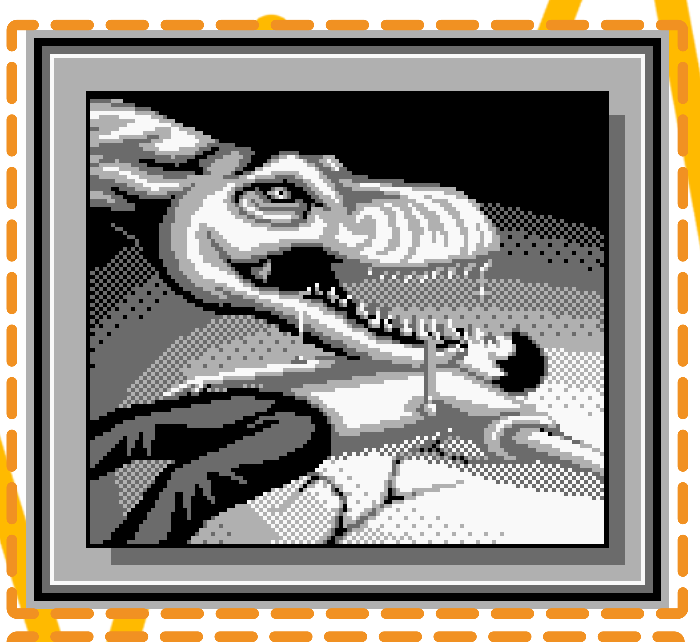
El aspecto sonoro de este juego es bastante sencillo, los efectos son muy simples y tampoco hay una gran variedad de ellos, pero son bastante correctos. Las músicas son bastante buenas, incluso hay alguna que otra bastante pegadiza, lo malo es que algunas son muy cortas y eso causa que la repetición pueda ser un poco pesada, tampoco ayuda que algunos temas se repitan y que la música de la introducción, la pantalla de inicio y el primer nivel, sea la misma.



Muerte a causa de los disparos enemigos

Jugabilidad

En este juego tendremos que recorrer los escenarios de arriba a abajo buscando una serie de objetos (generalmente huevos de dinosaurio) al encontrarlos todos, el nivel se acaba automáticamente, no nos dicen la localización exacta de los objetos, pero al lado de la barra de vida hay una flecha que nos ira indicando donde está el objeto más cercano. Para facilitar la exploración, nuestro personaje puede saltar bastante alto, agarrarse a los salientes (manteniendo apretado el botón de salto), agacharse y gatear (manteniendo la diagonal de abajo y la dirección donde queramos ir) correr (dándole dos veces a la misma dirección o apretando el botón de ataque mientras andamos), bucear en las zonas de agua (moviendo el personaje con la cruz) entrar por puertas y usar ascensores.



Nos ha matado el T.Rex

Para atacar dispondremos de tres armas diferentes y podremos cambiar entre ellas dándole a SELECT. Lo primero que tenemos son los puñetazos y patadas, que aunque parezcan inútiles vienen muy bien pues podemos romper cajas sin gastar munición o ir gateando y golpear a los enemigos que no se mueven y nos disparan. Luego tenemos la pistola, que podremos disparar hacia delante (en pie y agachado) o ha-

cia arriba y luego tenemos las granadas, que hacen una típica parábola en forma de onda y son el arma mas poderosa. La munición se gasta, así que tendremos que ir rompiendo cajas para encontrar más. Hay otra arma más, que solo podremos usar cuando estemos buceando, el arpón, que hace un disparo en línea recta y no es demasiado rápido, en las zonas de agua encontraremos más munición por si se nos acaba.

De primeras, el control del personaje puede parecer algo raro o tosco, los ataques físicos no acertaran a los pequeños dinosaurios si estamos de pie y hay que acostumbrarse, pero una vez hemos echado unas partidas, el personaje se moverá muy ágilmente, pues salta y corre a bastante velocidad, y de paso descubriremos que la mayoría de enemigos se pueden esquivar saltando o corriendo a través de ellos y así evitar perder vida tontamente.

Duración

El juego tiene 8 niveles, que tienen una dificultad media, quizás los del laboratorio sean los mas difíciles, pero en general no son muy duros. La dificultad del juego radica en que tenemos una única vida para encontrar todos los objetos, como daremos bastantes vueltas nos iremos debilitando, pero aun así podremos encontrar mucha vida (dentro de cajas o al matar a los enemigos). Las partes de buceo quizás sean las más agobiantes, pues nos irán quitando vida poco a poco y si entramos con poca vida, algunos trayectos largos bajo el agua terminaran por matarnos, de manera que tendremos que aprender a racionar



Los Triceratops nos intentarán aplastar



Evitando submarinistas enemigos

los ítems de vida y aprendernos los caminos cortos. La verdad es que es un juego asequible, además tiene Passwords para no tener que empezar desde el principio, con lo cual se puede pasar poco a poco.

Conclusión

The Lost World, es un juego entretenido, si os engancha os lo pasareis bien recorriendo las cuevas y los laberínticos laboratorios en busca de los objetos, aunque se echa en falta “algo más”. Quizás podrían haberle añadido enemigos finales (es incomprensible que no haya ni un solo jefe) o haberle dado algo más de variedad al objetivo de cada nivel, ya que aunque cada fase intenta tener algo diferente (zonas acuáticas, ascensores, Pterodáctilos que te llevan volando…) el objetivo final resulta el mismo en todas y puede llegar a ser un poco repetitivo. En cualquier caso me parece un juego bastante entretenido, aunque no es una maravilla y no transmite una gran “esencia Jurassic Park”, pero tampoco es frustrante o críptico como otros títulos de la saga. Vale la pena probarlo.

Skullo

KIRBY'S ADVENTURES

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

HAL LABORATORY 1993

En el año 1992, Nintendo lanzó para la su consola portátil Game Boy el primer juego de una saga que con el tiempo se volvería una de las más importantes (y más explotadas) de la empresa. Ese juego fue Kirby's Dream Land desarrollado por la empresa HAL Laboratory y resultó ser un gran golpe para la portátil de Nintendo y el nacimiento de una nueva mascota. Su secuela no tardó en ser desarrollada, llegamos al año 1993, y en Japón se publicó Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari para la consola Famicom, meses más tarde de ese mismo año este mismo juego llegó a occidente bajo el nombre de Kirby's Adventure en su versión para Nintendo NES.

Estamos frente a uno de los mejores y más poderosos juegos de NES, uno de los que mejores ha aprovechado las capacidades de esta consola, pero el hecho de haber sido desarrollado recién en el año 1993 le jugó muy en contra ya que unos pocos años atrás ya habían llegado las nuevas consolas de 16 bits para dominar el mercado. Aun así, Nintendo pudo despedir su gran consola de 8 bits a lo grande, con un juego grande, un juego con un supercartucho de 6 Megabits, todo un record.

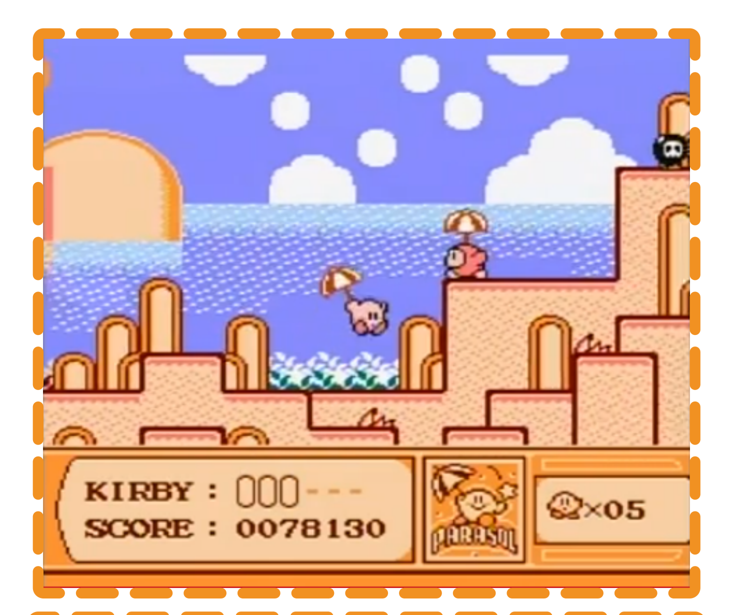
Kirby's Adventure es una continuación directa de su precuela. Luego de haber salvado Dreamland del malevo Rey Dedede, nuestro héroe se tiró a dormir una siesta pero su descanso no duró mucho ya que los seres habían perdido la capacidad de soñar mientras dormían. Kirby al notar esto fue a investigar a la Fuente de los sueños, para luego descubrir que el Rey Dedede se estaba bañando en la fuente y aparentemente ha robado la varita estelar partiendola en varios fragmentos repartida en 7 mundos diferentes. Sin esa varita estelar, todos los habitantes de Dream Land se empezaron a desesperar ya que no tenían la capacidad de soñar. Entonces Kirby decide salir en la búsqueda de los fragmentos perdidos de la varita estelar para que todos recuperen sus sueños, pero no todo se limita a esto, ya que siniestros sucesos irán sucediendo a medida que avancemos en el juego. Lógicamente la historia no es el fuerte de este juego, como en la mayoría de los juegos de plataformas solo se trata de una excusa para darle un poco sentido a nuestra aventura.



Pantalla de presentación

Gráficos:

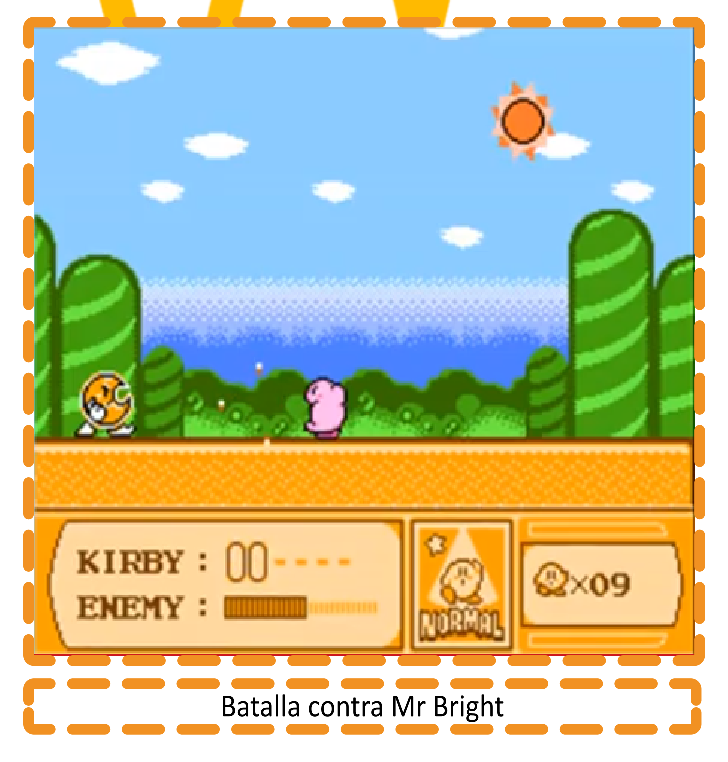
A primera vista veremos un juego extremadamente infantil que probablemente espante a más de uno. Sin embargo eso no quita lo fabuloso que es este mundo con lagos, cascadas, árboles,



Hay muchos enemigos para absorver

fuentes, nubes, castillos, torres, ovnis, y muchas más cosas que le dan mucha vida el juego. El cartucho de 6 MB ha permitido a Kirby's Adventure tener de los mejores fondos de todo el catálogo de NES, que a diferencia de los fondos de un solo color de Super Mario Bros 3, tiene muchísimos detalles y colores que marcan la diferencia. Estos fondos además pueden dar como una sensación de pseudo-3D que ciertamente fue aprovechado tiempo después en la versión que salió hace muy poco para la Consola Virtual de Nintendo 3DS.

En cuanto al diseño de nuestro personaje y los enemigos, en general se ven muy parecidos al juego de Game Boy, solo que está vez tenemos los colores que le dan mucha más vida al juego. Teniendo en cuenta que no todos conocen el juego de Game Boy, debo decir en primer lugar que nuestro protagonista es una bola rosada con manos y patas, que se infla, flota y le encanta absorber enemigos. En cuanto a los enemigos, tenemos una gran variedad, con diseños muy originales que en gran parte también nacieron en el primer juego. Lo mejor es como se adaptan a cada mundo, tenemos escenas en la que hay como una especie de ovnis, otra en la que hay brujas, y mucha



Batalla contra Mr Bright

más variedad. El diseño de todos los jefes son muy interesantes, también estamos ante una gran variedad, que van desde lo más simple hasta lo más bizarro como esa batalla contra el dúo Mr. Shine & Mr. Bright, un sol y una luna que están muy enfocados en vencer a Kirby, sin dudas uno de los enemigos más originales del juego. En general se puede decir que los gráficos son prácticamente excelentes para tratarse de una consola de 8 bits. Kirby's Adventure tiene todo tipo de animaciones que tranquilamente rivalizan algunos juegos de la hasta ese momento, novedosa Super Nintendo, además no hay esos típicos parpadeos y desaceleraciones que han afectados a muchos juegos de Nintendo NES y Game Boy. Entonces todo lo escrito anteriormente deja en evidencia que poco importa que sea un juego con una estética muy infantil, ya que dejará maravillado a simple vista a cualquier fan de los 8 bits.



Batalla contra Mr Shine

Sonidos:

Así como los gráficos son un espectáculo, los efectos de sonido y la música son excelentes y acompañan muy bien ese estilo infantil... que por suerte es soportable. A lo largo de todo el juego las diferentes músicas marcan un estilo que no cambiará nunca a diferencia de como sí lo haría por ejemplo otro juego como Monster Party que tenemos melodías muy diferentes una de otras. Pero esto no significa que las de Kirby's Adventure sean repetitivas, al contrario, cada melodía es muy singular pero aun así todas mantienen ese estilo infantil, seguramente alguna quedará grabada en nuestra mente ya que en sí, son todas maravillosas y únicas. Si bien se pueden repetir en algunas fases, están lejos de caer en la monotonía y ser molestas, sumando que cada mundo tiene su propia melodía, no así, las fases o las peleas contra los jefes que siempre repiten la misma.

Los efectos de sonido juegan un papel muy importante ya que destacan demasiado y lo hacen de una manera inteligente. Lo primero y principal es el efecto de sonido de Kirby succionando el aire, seguramente el que más escuchemos, ya se logró muy bien en Kirby's Dream Land pero noto que en esta continuación se logró mejorar todavía más. En cuanto a los demás efectos de sonido muchos también fueron heredados del juego de Game Boy más algunos nuevos, lo cierto es que todos cumplen muy bien su función.

Jugabilidad:

El juego consta de 7 mundos diferentes, cada uno con múltiples niveles, y un nivel de lucha contra un jefe, más una puerta llamada "Warp Star" que permite a Kirby viajar por los diferentes mundos. Al igual que Super Mario Bros 3 este juego usa un sistema de mapas, pero en vez de tener una vista aérea y un desplazamiento simple, en esta ocasión será visto desde una vista regular donde uno se puede mover libremente por ese mapa como si se tratase de un nivel más, y podremos ingresar por una puerta a determinado nivel, a medida que vamos completando los niveles del mundo, podremos explorar más por el mapa, al ingresar por primera vez a un mundo por lo general solo hay una puerta disponible. Por otro lado, todos los mundos constan de mini-juegos que permiten a Kirby ganar vidas extras, museos que permiten a Kirby obtener ciertos poderes, y arenas en donde deberemos luchar contra mini-jefes.

En Kirby's Dreamland básicamente teníamos la capacidad flotar todo lo que queramos, y también podíamos aspirar a todos los enemigos que se nos crucen, como si fuésemos una aspiradora, para luego escupirlos y dañar a otros enemigos que no podamos absorber. Pero una de las mejores características de la jugabilidad que agrega Kirby's Adventure es justamente poder adoptar los poderes de esos enemigos que absorbemos. Kirby por lo general adopta una determinada forma, y puede usar en la mayoría de las ocasiones este poder de forma limitada hasta que un enemigo nos haga daño o deseemos cambiarlo. Al absorber un enemigo, tenemos dos opciones: Básicamente escupirlo como ya veníamos haciendo en la anterior entrega de la saga, o presionar la cruceta para abajo para adoptar el poder del enemigo, y así tener una jugabilidad 10 veces más variada.

El control de Kirby's Adventure responde prácticamente a la perfección con todos los movimientos y habilidades que este personaje implica. El control es muy sencillo: movimiento, el botón "A" para controlar el salto, y el "B" para absorber a los enemigos o usar los power-ups en caso de ya haber absorbido a un enemigo. Siempre que nos queramos deshacer de un power-up, simplemente deberemos pulsar el botón select. Efectivamente, no tendremos problemas, es una verdadera delicia jugable este juego además de novedosa. No hay diferencia alguna entre las distintas versiones regionales.



Cada mundo tiene sus características



Mundo sin color, a lo Game Boy

Duración:

Muchos de estos power-ups se pueden utilizar para acceder a zonas que de otra forma no podríamos, lo que le da muchísima más vida al juego todavía. Tenemos una extensa cantidad de niveles en los diferentes mundos que nos tendrán divertido por un buen rato. Re-jugar la aventura puede ser satisfactorio, ya que el juego tiene mucha variedad y rara vez aburre. Si queremos encontrar todos los secretos y completar el juego al 100%, esto nos tomara un muy largo rato ya que no es tan sencillo, como sí lo es la aventura del juego que no es un reto muy grande. Los mini-juegos también pueden ser un reto que nos ocupen bastante tiempo, por lo que en definitiva la duración del juego es mucho más que aceptable. Lo mejor, es que el cartucho contiene una batería para salvar la partida, por lo que podremos abandonar y continuar el juego donde lo hayamos dejado, en hasta 3 partidas diferentes.

Conclusión:

Sin discusión alguna Kirby's Adventure es uno de los mejores juegos de plataformas para Famicom/NES, y un must-have para la consola. Es cierto que su aspecto infantil puede espantar un poco pero eso es solo al principio, ya que cuando nos enganchamos con esta aventura ya nada nos importara y nos detendrá. Si sos fan de las plataformas y en especial de Nintendo, no hay forma de que te pierdas este juego, sin importar si jugaste o no el anterior juego de la saga esta entrega también puede ser un buen punto de partida para iniciarse en el mundo de la bola rosada. NesBeer

NesBeer

ARCADE

MACH BREAKERS

1 - 4 JUGADORES

DEPORTES

NAMCO 1994

En 1993 Namco lanzó para los arcades Numan Athletics, un juego de deportes con originales pruebas para humanos súper poderosos. Al año siguiente se hizo la secuela, Mach Breakers, el cual cuenta con más personajes y más pruebas que su predecesor.

Gráficos:

Los sprites tanto de los personajes, como de los escenarios y los efectos, son más bien sencillos aunque ya cumplen su función. Como hay muchas pruebas en donde se corre, se puede ver que la animación de correr de cada personaje está mejor conseguida y se ve más fluida que otros movimientos.

Sonido:

El sonido en general es muy correcto. Es posible que algunos efectos sonoros debieran ser más exagerados para dar espectacularidad, ya que a veces, la exageración de pruebas que se ven no acaba de coincidir con lo que se oye. Cada personaje tiene unas cuantas voces.

La música pasa casi desapercibida, como si fuera parte del ambiente, aunque el tema que se escucha en la selección de personajes es un tanto extraño



para ese momento.

Jugabilidad:

Para jugar solo se necesitan 3 botones, nada más, el botón izquierdo, el derecho y el central. Los botones izquierdo y derecho se pulsan repetidamente uno detrás de otro en pruebas de ganar velocidad o fuerza o sirven para ir a izquierda y derecha en pruebas de habili-



Las pruebas seleccionables en esta jornada

dad, mientras que el botón central sería como el botón de acción, saltar, pegar, disparar... según la prueba.

Hay 7 personajes, cada uno con una fuerza y velocidad distinta. Esto influye un poco según si la prueba es de velocidad o fuerza (aunque influya un poco depende más de la rapidez del jugador en dar a los botones), en las pruebas de habilidad no influye nada, depende de la habilidad y reacción del jugador. Así nos encontramos al americano Johnny, un personaje equilibrado en cuanto a fuerza y velocidad, al chino Rui Hu'an y al jamaicano Michael, son más fuertes que rápidos, a la japonesa Makoto y la inglesa Sophia, son más rápidas que fuertes, al indio Masala, es el más rápido, y al alemán Karl, es el más fuerte.



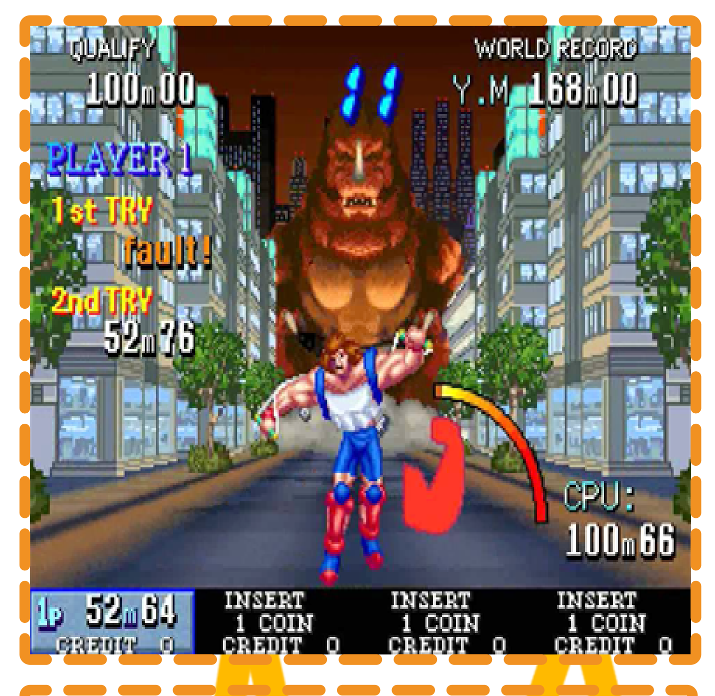
Rompiendo el hielo

El juego consta de 12 pruebas divididas en 5 jornadas. En la primera jornada se hace la carrera de súper velocidad. En la segunda está la carrera de rompimiento de bloques de hielo, el arrastramiento de monstruo y el salto de longitud lanzándose en monopatín por una rampa. En la tercera nos encontramos con salto con volteretas desde un trampolín que transporta un formula 1 en marcha, lanzamiento de misil, salir de la guarida de los monstruos y reacción para destruir robots. En la cuarta hay rompimiento de tótems, bucear a máxima profundidad y salto de plataformas en la lava. En la quinta y última jornada se hace rompimiento de corteza terrestre. En cada jornada se puede elegir el orden de las pruebas como se quiera.



Carrera de súper velocidad

Conforme se van haciendo las pruebas se van sumando puntos según el puesto



Arrastramiento de monstruo

en que se ha quedado. Hay que hacer un mínimo en cada prueba para poder continuar, sino nos eliminan y perdemos la partida, también hay marcas a batir para hacer record mundial. Al final del todo, sumando los puntos, sale el ganador de esta especie de olimpiadas de súper humanos y éste gana el derecho de participar en un evento especial de exhibición.

Duración:

Una partida dura entre 30-40 minutos y ganar a la CPU no es demasiado complicado, en ciertas pruebas sí que puede ser más complicado, pero en general no. Así que la gracia del juego es jugar junto con más gente compitiendo en las distintas pruebas.

Conclusión:

Es un sencillo pero buen juego con unas pruebas muy originales para pasar un buen rato compitiendo con los amigos. Se podría decir que incluso sirve tanto para practicar la coordinación de los dedos para tocar los botones de forma rápida y ordenada, como para practicar los reflejos y el tiempo de reacción y coordinarlo bien tocando el botón correcto lo antes posible

El Mestre

ANALISIS



STREET FIGHTER X MEGAMAN

1 JUGADOR

PLATAFORMAS - ACCION

SEOW ZONG HUI CAPCOM 2012

Hace unos meses se podían encontrar por internet una serie de videos de un juego llamado Street Fighter X Megaman, donde manejábamos al robot azul de Capcom en un juego del estilo de sus primeros títulos de NES pero con la particularidad de que en lugar de enfrentarnos a Robot Masters, nos enfrentábamos a personajes de las diferentes versiones de Street Fighter. Esa genialidad de juego resultaba estar hecho por un fan y terminó llegando a las manos de Capcom, quienes hace poco lo colgaron de manera gratuita en su web para celebrar el 25 aniversario de ambas sagas, haciendo posible que cualquier fan de las clásicas sagas de la compañía japonesa pudiera disfrutar de un título tan carismático como divertido. Este análisis está basado en la primera versión que se puso a descargar, puede que haya algunas cosas mencionadas que hayan cambiado en las nuevas versiones que han salido mas recientemente.






Elige sabiamente por dónde empezar

Gráficos

Nada mas empezar el juego ya vemos que el estilo gráfico está basado en los Megamanes de NES, con lo cual tendremos pixels fácilmente reconocibles y una paleta de colores limitada. Obviamente esto es bastante curioso y nostálgico. Los rediseños de los luchadores de Street Fighter son muy graciosos y son fácilmente reconocibles, así como sus niveles, el resto de enemigos son similares a los que ya nos encontrábamos en los primeros títulos de Megaman. A mí personalmente me parece un acierto este estilo gráfico, pero entiendo

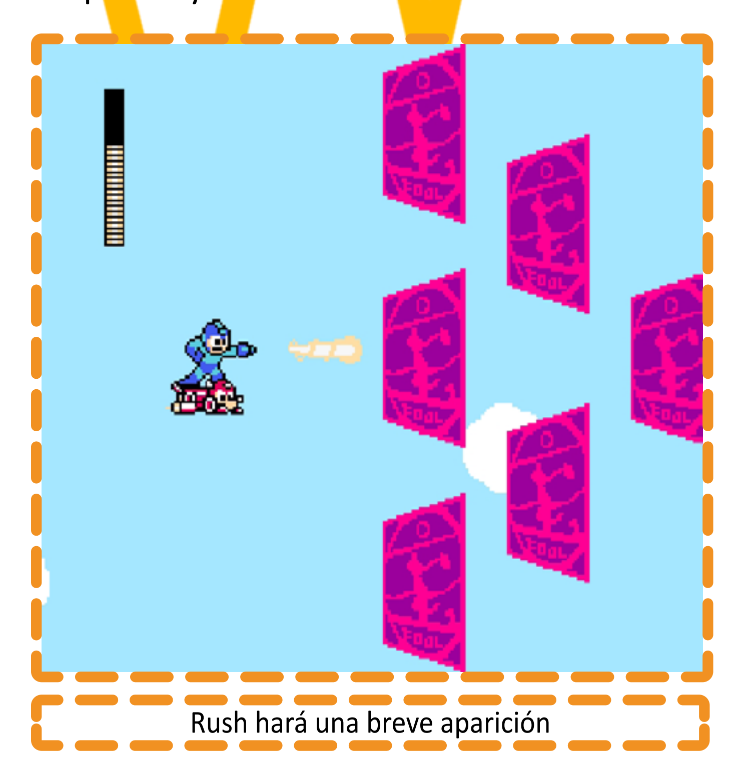


¿Reconoceis este escenario?

que las personas que conocieron a Megaman a partir de Super Nintendo quizás no opinen lo mismo, y piensen que se podía haber hecho mucho mejor.

Sonido

Al igual que los gráficos, el sonido esta hecho emulando los juegos de NES, de manera que muchos sonidos están sacados directamente de estos, y las melodías son reconversiones de los temas de cada luchador "al estilo Megaman". Algunas canciones suenan realmente bien, otras son menos impresionantes, pero en general tienen una calidad bastante aceptable y son fácilmente reconocibles.



Rush hará una breve aparición

Jugabilidad

2 botones de acción, disparo y salto, y otros para cambiar de arma. Si mantenemos presionado el botón de disparo lanzaremos uno más poderoso y si le damos abajo y el botón de salto haremos el típico deslizamiento por el suelo de Megaman, todo muy básico. Una vez empecemos a jugar los niveles veremos algo mas de complejidad, por ejemplo hay niveles donde tendremos que trepar por verjas o paredes, otros en los que iremos volando



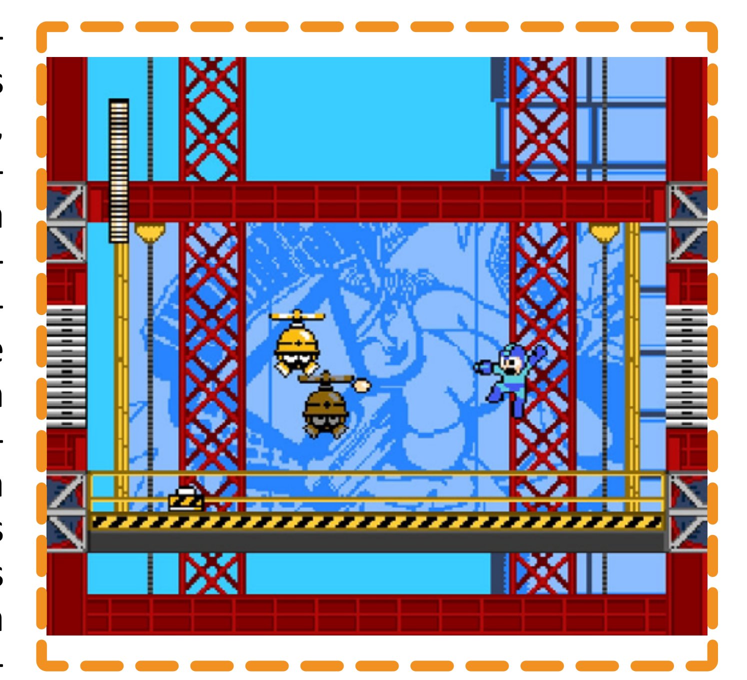
Mapa de las fases finales

sobre Rush (convirtiéndose el juego en un "shooter de naves") y algunos mas particulares como el de Balrog (El Boxeador) donde tendremos que avanzar por la pantalla a toda velocidad y sin parar ni un segundo, o perderemos una vida. Los controles responden bien, por fortuna.

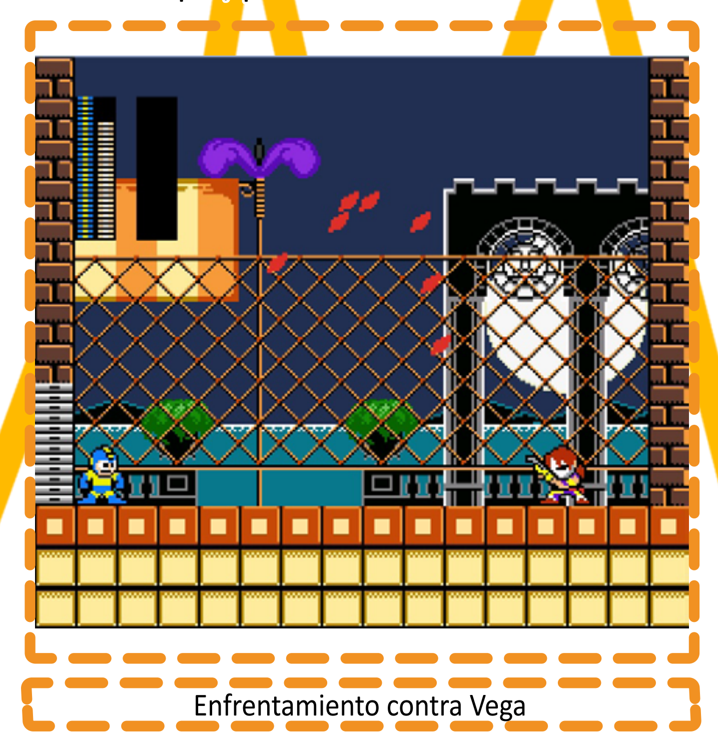
Duración

El juego tiene los típicos 8 enemigos de Megaman, que podemos jugar en el orden que queramos, una vez hayamos eliminado a todos los luchadores aparecerá un mapa del Mundo y M.Bison y nos tocará pasarnos las fases donde veremos a los jefes de Street Fighter II y más tarde completar la fase final, donde volveremos a enfrentarnos a los Street Fighters y tras esto, por fin, la verdadera par-

te final del juego. Aunque la dificultad en general no es tan alta como en los Megamanes originales, sigue siendo bastante aceptable, especialmente porque el juego no tiene sistema de Password ni graba partida, así que toca pasárselo del tirón, con lo cual requiere bastante paciencia, aunque según tengo entendido existe una segunda versión que incluye sistema de Passwords. Una cosa a tener en cuenta es que en los niveles hay varios tanques de Energía (que nos rellenaran toda la barra de energía) sin embargo, hay algunos que serán inaccesibles a no ser que poseamos algún arma determinada, si completamos la fase sin tener ese arma, no podremos obtener el tanque, pues al finalizar una fase no se puede volver a acceder a ella. Estos items nos pueden facilitar bastante las cosas en los últimos niveles.



Pantalla de Rolento y su famoso "ascensor"

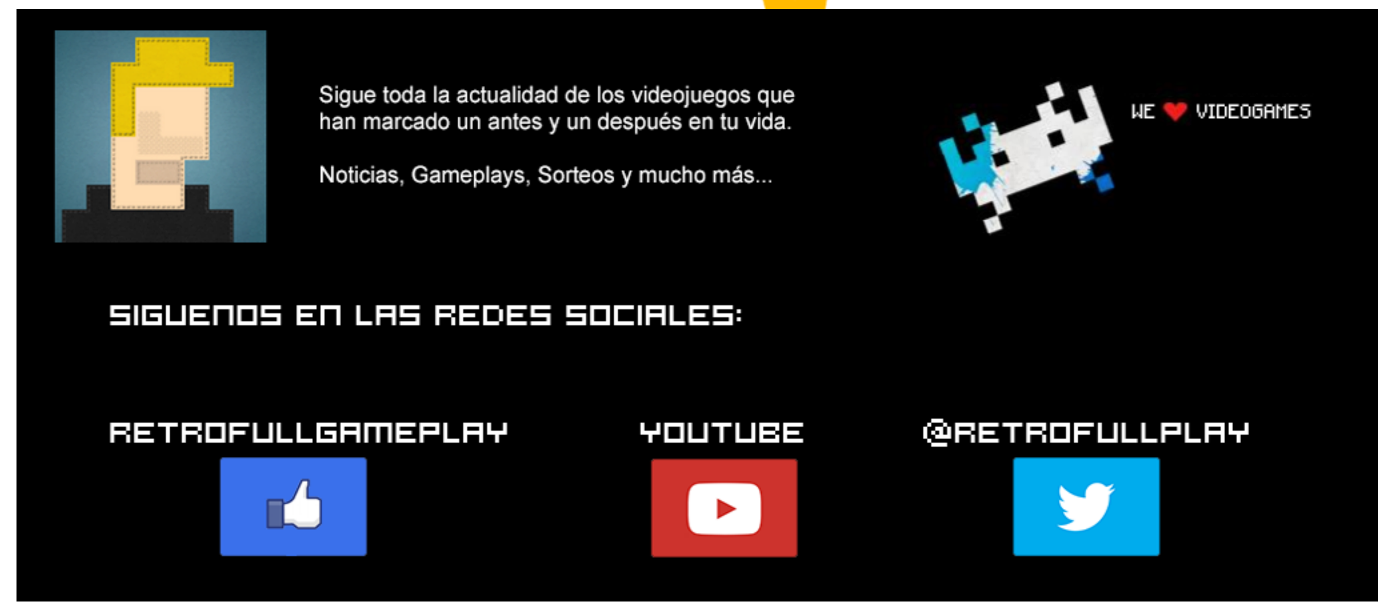


Enfrentamiento contra Vega

Conclusión

Este juego se puede considerar como obligatorio para los fans del Megaman clásico, y aconsejo probarlo a todos a los que le gusten los juegos de plataformas y acción, sobre todo si además son fans de Street Fighter porque así se disfruta el doble. Es un juego directo, sencillo y muy divertido.

Skullo





TMNT
HYPERSTONE HEIST

1 2 JUGADORES

BEAT EM UP

KONAMI 1992

Las Tortugas Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles) fueron unos de los fenómenos más grandes de los años 80 en lo que se refiere a entretenimiento para niños, salieron muchos juegos basados en los personajes (principalmente basados en el diseño de la serie de televisión) y este que voy a comentar hoy tiene el placer de ser el primer juego de Tortugas Ninja que salió para una consola de Sega (tras visitar las de Nintendo en repetidas ocasiones).

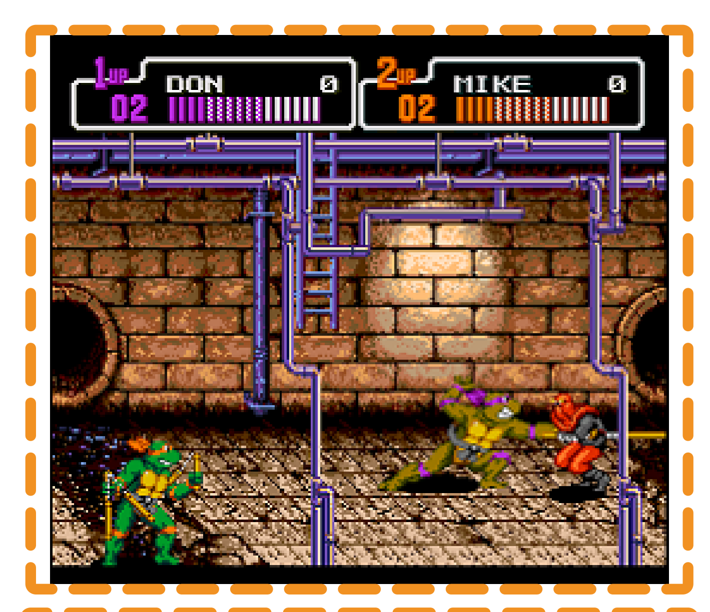
La historia de Hyperstone Heist (conocido en Japón como Return of the Shredder) es bastante sencilla, April O Neil está dando las noticias cuando la ciudad de Manhattan se encoge ante ella (y millones de espectadores) obviamente todo es cosa de Shredder y las cuatro tortugas tienen que arreglarlo, sea como sea.



A dos jugadores siempre es más divertido

Gráficos

Los personajes muestran un colorido y aspecto bastante bueno, siendo prácticamente iguales a los diseños de la serie de televisión, quizás la única pega que tiene el juego es que se repiten los enemigos finales cambiándoles el color (ver a Leatherhead de color lila y a Rocksteady de color marrón se hace muy extraño). Las ilustraciones que nos cuentan la historia del juego y las que aparecen confor-



Usando los colores “alternativos” para las tortugas

me avanzamos, tienen una calidad bastante alta.

Los escenarios son coloridos y variados, habiendo partes del juego en las cloacas, la ciudad, un barco pirata, una cueva, el típico escenario “oriental” y el Tecnodromo. Salta a la vista que muchos escenarios están reaprovechados de los dos Arcades que ya había hecho Konami con las Tortugas y se hace un poco raro cuando lo juegas por primera vez volver a encontrártelos en un juego nuevo. Como curiosidad, decir que se les puede cambiar el color a las tortugas en el menú de opciones, pasando de tener todas el mismo verde a tener uno propio cada una (quizás los que hayan seguido la serie de las tortugas del año 2003 las prefieran así).

Peleando en el barco pirata

Sonido

Las músicas son pegadizas y energéticas, intentando transmitir el estilo de cada escenario de la mejor manera posible, lo malo es que prácticamente todas están reaprovechadas de Turtles In Time, así que si ya habéis jugado a ese juego, no os van a sorprender. El juego tiene voces aunque no son demasiado habituales, lo curioso es que hay bastante diferencia de calidad entre voces, siendo algunas decentes y otras algo molestas, los efectos de sonido son correctos y no desentonan.



Tatsu, una agradable novedad

Jugabilidad

Controles sencillos y efectivos, un botón para pegar, otro para saltar y otro para correr. Con esto podremos hacer bastantes acciones diferentes, pequeños combos para golpear enemigos, correr y pegar o deslizarnos por el suelo, saltar y caer con diferentes tipos de golpe o darle al botón de salto y al de pegar a la vez para usar el ataque especial de cada tortuga (a costa de perder un poco de vida). La jugabilidad es rápida y el control responde muy bien, haciendo que el juego sea divertido desde el primer momento.

Duración

El juego tiene 5 fases, cada una con su propio enemigo final (aunque en los últimos niveles nos enfrentaremos a varios jefes seguidos). Para compensar el escaso número son bastante largas y divididas en diferentes secciones, consiguiendo así desgastar al jugador más fácilmente y por lo tanto aumentar la duración. El juego tiene diferentes niveles de dificultad, pero lamentablemente no se incluye ningún modo extra para alargar la vida del cartucho. Aunque si tenéis alguien con quien jugar, siempre os apetecerá echar otra partida.

Conclusión

Hyperstone Heist es un beat em up muy jugable y divertido, donde veremos a un buen número de personajes que parecen sacados directamente de la serie de las Tortugas Ninja. Su principal fallo es que no deja de recordarte a otros juegos en todo momento y es que se excedieron reutilizando cosas (personajes, enemigos finales, escenarios y músicas) del primer Arcade de las tortugas y del Turtles In Time (tanto de la versión Arcade como de la de SNES) así que da la sensación de que estás jugando a algo hecho con trozos de lo que ya tenían, y te terminan dando ganas de jugar a los juegos originales. Esa falta de personalidad es quizás, lo único negativo de este título.



¿Leatherhead ha cambiado de color?



Dentro del Tecnodromo

Si los de Konami se hubiesen esforzado más para crear músicas y escenarios totalmente nuevos y no hubiesen repetido los escasos enemigos finales, el resultado final habría sido bastante mejor. En cualquier caso, cualquier fan de las Tortugas Ninja o de los beat em up, pasará un buen rato jugando a este juego, especialmente si está acompañado por un amigo y hay pizza para comer.

Skullo





YOUNG MERLIN

1 JUGADOR

AVENTURA GRAFICA

WESTWOOD STUDIOS 1994

Las aventuras gráficas es uno de esos géneros que siempre han preferido el PC antes que las videoconsolas. Es cierto que de vez en cuando salía alguna para consolas, pero si nos remontamos a los noventa, el género de las aventuras gráficas estaba totalmente dominado por el PC, teniendo en su catálogo a lo mejor del género.

Young Merlin es una de las pocas aventuras gráficas que aparecieron para consola, aunque si alguien lo prueba unos minutos, o mira las fotografías pensará que es simplemente un juego de aventura y resolución de puzles al estilo Legend of Zelda, y es que en este título intentaron hacer una mezcla extraña entre ambos géneros.

La historia de este juego empieza cuando el joven Merlin, ve a una chica arrastrada por la corriente del río, al salir en su búsqueda terminará enterándose de los planes del malvado Shadow King. Así pues, Merlin, con la única ayuda de la Dama del Lago, su ingenio y sus diversos objetos mágicos y hechizos, tendrá que pararle los pies y salvar el mundo.





Las conversaciones no tendrán texto alguno

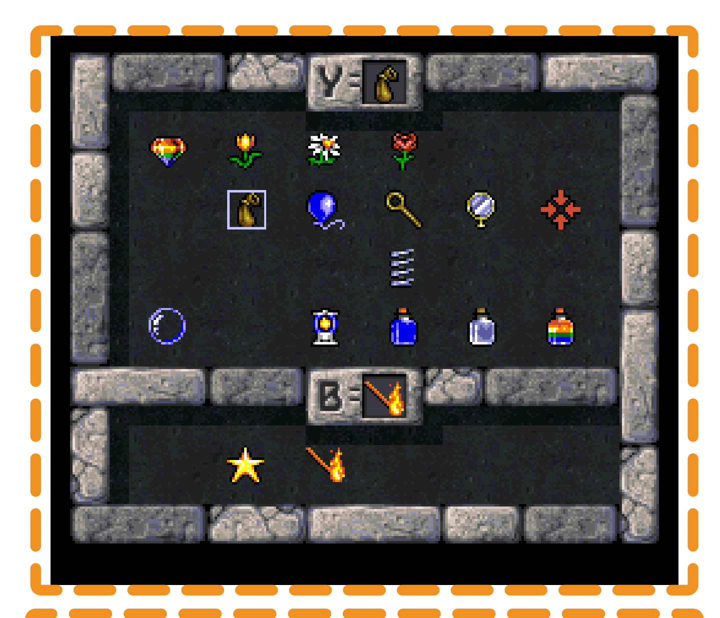
Gráficos

Los escenarios del juego son bastante buenos, si bien es cierto que no hay mucha cantidad, intentan aportar algo de variedad, pues nos encontraremos un bosque, una mina, un mundo subacuático, un mundo lleno de flores de colores, el nido subterráneo de una araña y algunos castillos. Esta variedad es bastante agradable ya que al ser una aventura gráfica tendremos que recorrerlos de un lado a otro para buscar y usar objetos.

Los personajes son coloridos y bastante graciosos, tienen un reborde negro que les da un aspecto "cómic" y hace que sobresalgan mucho de los escenarios, y eso puede hacer que se vean bastante raros.

Sonido

Las músicas del juego tienen estilos muy dispares, las primeras son tranquilas y transmiten bastante bien una atmosfera de magia, las zonas con muchos enemigos (el interior de la mina, o el nido de la araña) tienen músicas mucho más amenazantes, las de vagoneta música energética y la del mundo submarino una música misteriosa y relajante. Quizás no sean obras maestras, pero creo que representan muy bien cada situación.



Inventario de Merlin

El apartado sonoro es bastante más desigual, el juego no tiene voces, cuando los personajes hablan se escuchan murmullos y los efectos son bastante sencillos, no son malos pero algunos quedan un poco raro. Es bastante curioso que la mayoría de enemigos tenga algún sonido propio y otros no tengan, por ejemplo el dragón que sale en la parte final, solo hace sonidos cuando lanza las bolas de fuego y eso queda bastante raro.

Jugabilidad

Movemos al personaje con la cruceta, con L y R cambiamos el objeto que tenemos asignado (que usaremos con Y), con A cambiamos nuestro arma (que usaremos con B). Si presionamos Select iremos al inventario, y podremos cambiar ambas cosas sin exponernos a que los enemigos nos ataquen mientras lo hacemos y con Start llegamos a la pantalla de pausa, donde podemos escuchar o quitas las melodías y sonidos del juego e introducir el Password. Si presionamos Start y luego Select, se activará el último



Los polvos mágicos paralizan a nuestros enemigos

password que nos han dado, así que hay que intentar no darle sin querer si no queremos repetir un trozo del juego)

Como ya he comentado antes, el juego es una aventura gráfica con partes de acción (principalmente las zonas de vagoneta y los enfrentamientos contra enemigos y jefes finales). Obviamente las partes tranquilas de buscar y usar objetos no tienen mucha complicación, pero las partes de enemigos y enfrentamientos contra los jefes finales delatan un punto negativo en el movimiento de Merlin, y es que por momentos parece engancharse en algunas partes del escenario, no es nada grave, pero molesta. En las zonas de vías de vagoneta, Merlin irá subido a una especie de "patinete" y se moverá automáticamente, tendremos que usar la cruceta para cambiar de dirección cuando se



Las sirenas nos besarán para darnos oxigeno

pueda o para esquivar las partes de la vía que estén rotas. Estas fases de vagoneta no son muy difíciles, pero son bastante fastidiosas, pues si tocamos una parte de la vía que está rota, o chocamos contra algo, tendremos que empezar del principio.

La jugabilidad del juego no es mala, pero por momentos puede ser algo dura, sobretodo en momentos que requieran precisión.

Duración

Es bastante difícil valorar la duración de una aventura gráfica, y es que lo más normal en estos juegos es dar vueltas como un tonto buscando donde conseguir el objeto que necesitas o donde usar el que acabas de conseguir, una persona se puede pegar horas buscando la utilidad de un objeto que otro puede adivinar en minutos.

Las zonas de enemigos no son demasiado difíciles, aunque es cierto que este juego es de esos en los que no hay "segundos de invulnerabilidad", así que cuando recibimos un golpe tenemos que alejarnos del enemigo o moriremos en segundos. Los enemigos finales no suelen tener demasiada piedad y pueden pasar de ser fáciles de matar



Algunos escenarios son muy coloridos

a matarte en prácticamente un solo golpe, obviamente todos tienen puntos débiles y ha de usarse la cabeza (y los objetos) para dar con la manera de derrotarlos, pero si cometemos un fallo, lo más seguro es que perdamos una vida tontamente. Quizás pueda parecer que estas partes hacen el juego muy difícil, sin embargo no son tan determinantes debido a que el juego tiene vidas infinitas, lo malo es que cada continuaremos con la mitad de la vida vacía, así que tocará rellenarla con corazones o bebiendo agua mágica que nos la rellene.

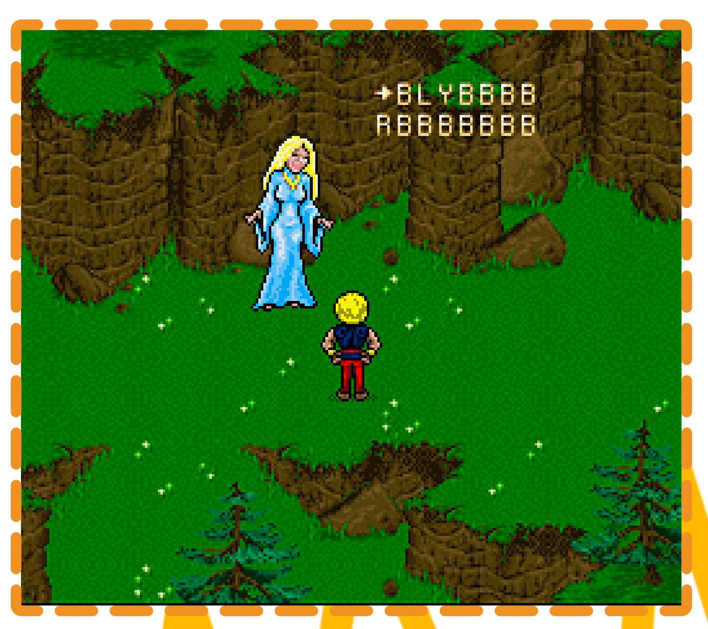
El juego no graba partidas, en su lugar la Dama del Lago nos irá dando Passwords cada vez que lleguemos a determinadas partes del juego. Debido al estilo de juego que es, no tiene una gran rejugabilidad, sin embargo hay una curiosidad que puede hacer que lo volváis a jugar, si completáis el juego encontrando todos los corazones os saldrá un mensaje diciendo que le echéis una fotografía a la televisión para poder participar en un concurso que viene anunciado en las instrucciones, obviamente ese concurso ya no sirve para nada, pero es un detalle curioso.



La araña es uno de los jefes más difíciles

Conclusión

Young Merlin es un juego interesante, no es malo pero tiene algunos puntos negativos, de los que destacaría sobretodo la repetición de las fases de vagoneta (hay 3 en todo el juego) y la facilidad de morir a manos de algunos enemigos o jefes finales, es cierto que hay vidas infinitas pero a nadie le gusta perder una vida en 3 segundos, cuando tiene más de una decena de corazones. Sin embargo, creo que puede ser un juego muy interesante para los que disfruten de las aventuras gráficas y de la resolución de puzles



Apunta bien el Password

Skullo



Necesitareis paciencia para superar estas fases



SNES MOUSE

Skullo



Tras haber comentado el ratón de Sega Mega Drive/Genesis anteriormente, en este número voy a comentar el ratón de Super Nintendo. La mayoría de personas que recuerdan este periférico es sin duda por el increíble Mario Paint, lanzado en 1992, que lo traía de regalo junto con una alfombrilla.

Aunque los mouse de consola no suelen tener demasiados juegos compatibles debido a que los géneros que mejor uso le dan suelen ser minoritarios en estas (siendo más propios del PC en aquella época), el de SNES tiene un número de juegos bastante amplio (más de 50 juegos) claro que algunos de ellos no salieron de Japón.

Hay juegos compatibles con el SNES Mouse que también lo son con el Nintendo Super Scope, como T2: Arcade Game, Tin Star y Operation Thunderbolt. Es por eso que no voy a comentarlos, ya que en el número 06 de esta revista ya hablé de ese periférico y los comenté.



T2: Arcade Game



Tin Star

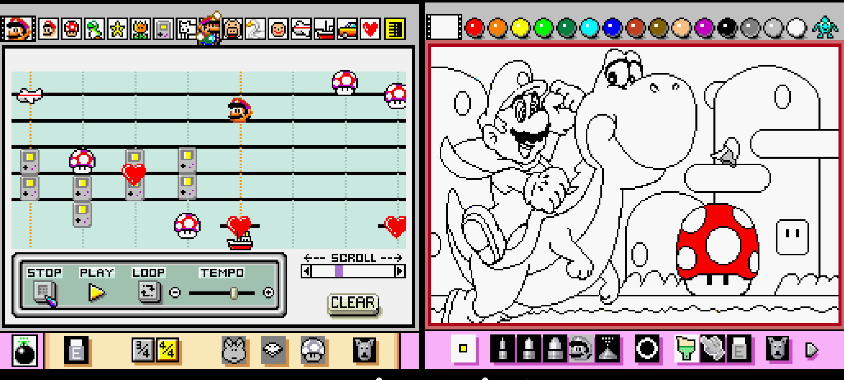


Operation Thunderbolt

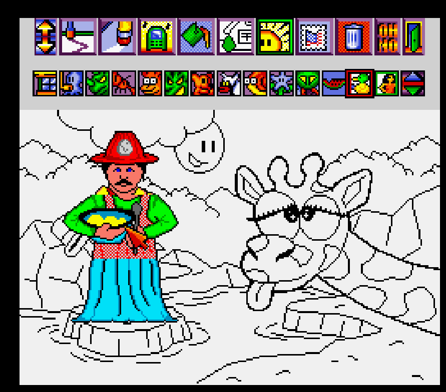
Ahora voy a describir brevemente algunos juegos, para dar una imagen general de lo que nos podemos encontrar si queremos jugar a la consola usando el ratón.

Mario Paint: Es un juego creativo donde podemos dibujar lo que queramos, pintar con diferentes colores y texturas, usar pegatinas de sprites de muñecos de Mario y sus enemigos, crear pegatinas nuevas o colorear dibujos que ya vienen hechos. Además de eso podíamos crear animaciones, jugar a un minijuego de matar moscas bastante gracioso, y componer nuestras propias canciones.

Fun N Games: Juego de estilo similar a Mario Paint, también nos da la posibilidad de dibujar y pintar, componer canciones y jugar a algunos minijuegos.



Mario Paint

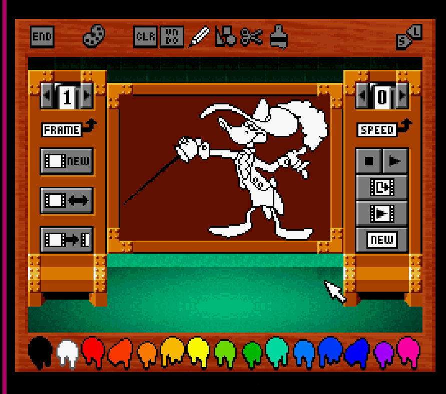


Fun N Games

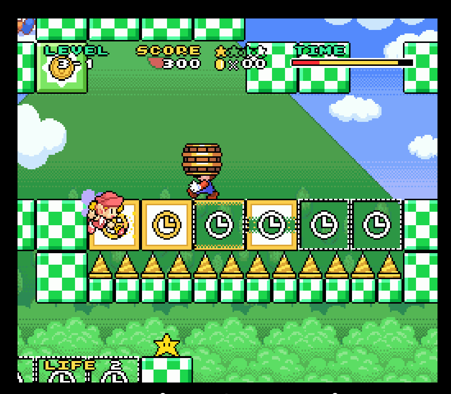
Acme Animation Factory: Otro juego creativo similar a Mario Paint, esta vez protagonizado por los Looney Tunes.

Mario & Wario: En este juego Wario ha tapado la cabeza de Mario con un cubo, de manera que anda a ciegas por el escenario. Nosotros controlaremos a un hada y tendremos que intentar que el personaje llegue a la meta para que le quiten el cubo, para ello tendremos que ir matando enemigos, activando interruptores y vigilando que nuestro personaje no se caiga por algún agujero del escenario.

Shien's Revenge: Juego de acción donde manejamos a un ninja y tenemos que destruir a nuestros enemigos, como curiosidad decir que los personajes fueron diseñados por Go Nagai.



Animation Factory



Mario & Wario



Shien's Revenge

King Arthurs World: Curioso juego donde tenemos un ejército guiado por el Rey Arturo. Nuestra misión es conseguir que Arturo llegue vivo al final del nivel, de manera que tendremos que ir resguardándolo del peligro mientras matamos enemigos lejanos con los arqueros, usamos dinamita, catapultas o arietes para derrumbar puertas y estructuras enemigas y mandamos decenas de guerreros a enfrentarse contra los enemigos que aparezcan.

Lemming 2 The Tribes: Continuación del clásico Lemmings, debemos llevar a la meta al máximo número de ellos activando sus habilidades especiales en cuanto sea necesario.

Sim Ant: En este juego tomamos el control sobre una comunidad de hormigas, tendremos que intentar hacerla lo más grande posible sobreviviendo a todos los peligros que nos acechan.





King Arthur World   Lemmings 2 The Tribes   Sim Ant

Jurassic Park: En este juego de aventura podíamos usar el ratón en las partes interiores de los edificios, que era cuando el juego se convertia shooter en primera persona, para ello había que conectar el ratón al puerto 2 de SNES.

Revolution X: Es un curioso shooter sobre raíles, generalmente recordado por tener relación con la banda Aerosmith, ya que las canciones eran versiones de sus temas y ellos mismos salían en el juego.

Troddlers: Juego similar a Lemmings donde manejamos a un mago que ha de conseguir que los Troddlers (una especie de bichos pequeños) lleguen a la meta sanos y salvos.



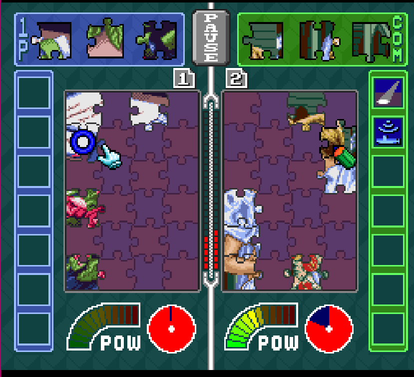



Jurassic Park   Revolution X   Troddlers

Pieces: Juego donde tendremos que resolver puzles antes que nuestro rival, que puede ser la consola u otro jugador.

On The Ball/Cameltry: Es un extraño juego donde debemos ir moviendo una extraña pelota hasta llegar a la meta, evitando todos los posibles obstaculos y antes de que se nos acabe el tiempo.

Vegas Stakes y Super Caesars Palace: Dos juegos diferentes e independientes, pero ambos con la misma temática: juegos de azar y casino.

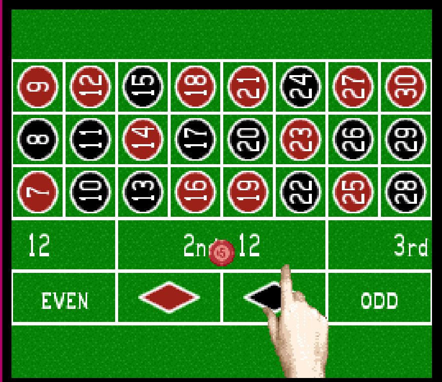





Pieces   On The Ball/Cameltry   Vegas Stakes

Sgt. Saunders Combat!: Juego de estrategia por turnos con temática militar. Nunca salió de Japón pese a estar basado en la serie americana Combat!

Dai-ji-Super Robot Taisen 3 y 4: Son juegos de estrategia por turnos basados en diferentes franquicias de robots japoneses. Es genial ver a personajes de Gundam, Mazinger Z, Getter Robot y muchos más combatiendo juntos.



Super Caesars Palace



Sgt. Saunders Combat!



Dai-4-ji Super Robot Taisen

Koutetsu no Kishi 1,2 y 3: Son tres juegos de estrategia basados en la Segunda Guerra Mundial, tendremos que intentar manejar nuestro ejército y conquistar o destruir al enemigo.

Populous II: Es uno de esos juegos que se catalogan como "simulador de Dios" tendremos que intentar que nuestro pueblo crezca y prospere pese a las adversidades.

Civilization: Juego de estrategia donde tendremos que hacer prosperar nuestra civilización en todos los sentidos posibles, pudiendo llegar a conquistar el planeta o incluso llegar al espacio exterior.



Koutetsu no Kishi 2


Populous 2



Civilization

Koutetsu no Kishi 1,2 y 3: Son tres juegos de estrategia basados en la Segunda Guerra Mundial, tendremos que intentar manejar nuestro ejército y conquistar o destruir al enemigo.

Populous II: Es uno de esos juegos que se catalogan como "simulador de Dios" tendremos que intentar que nuestro pueblo crezca y prospere pese a las adversidades.

Civilization: Juego de estrategia donde tendremos que hacer prosperar nuestra civilización en todos los sentidos posibles, pudiendo llegar a conquistar el planeta o incluso llegar al espacio exterior.



Nobunaga's Ambition



Tokimeki Memorial



Eye of the Beholder

Y como curiosidad, mencionar que podemos usar el SNES Mouse con el Super Game Boy, principalmente para movernos por los menús y para poder pintar el marco (o la pantalla) de juego con mayor comodidad.



KING OF FIGHTERS

Siempre he pensado que si hay un género de videojuego que puede ser llevado al cine sin demasiado problema, es el de la lucha. Desde siempre ha habido películas de artes marciales, centradas en competiciones o en historias propias de los personajes, más o menos es la misma idea que tienen los juegos de lucha, especialmente los de los 90, que no intentaban complicarse mucho la vida con tramas complejas, es cierto que iban añadiendo más historia juego tras juego, pero en general, los orígenes eran muy simples.

En este caso, voy a comentar una película que está basada en una saga de videojuegos muy popular, The King of Fighters. Esta película no la vi en su día, debido a las malas sensaciones que me transmitía cada dato que sabía de ella, sin embargo, hoy me he decidido a verla y de paso, a hacer la sección de este número.

Título: King of Fighters
Dirección: Gordon Chan
Guionistas: Rita Augustine y Matthew Ryan Fischer
Producción: Joseph Chou, Siew-Loong Tim Kwok, Bobby Sheng, Jonathan Glickman, Gary Barber, Roger Birnbaum
País: Canadá, China, Estados Unidos.
Año: 2009
Duración: 93 minutos

Historia del videojuego:
King of Fighters es un torneo organizado por el millonario Rugal Bernstein, donde se reúnen los mejores luchadores en lo que aparenta ser una simple competición. Obviamente Rugal tiene planes malvados, principalmente convertir en piedra a sus rivales para aumentar su colección privada. En juegos posteriores se añadirían tramas más profundas como el poder sobrenatural de Orochi, que terminaría poseyendo a varios personajes, y consumiendo al propio Rugal.

Historia de la película:
En la exposición de unos antiguos tesoros japoneses que contienen un gran poder oculto, aparece un tal Rugal que los roba, esto se mezclará con una investigación de la CIA que anda tras una serie de torneos clandestinos entre luchadores que ocurren en una dimensión paralela, ahora bajo el control de Rugal.

No hay que decir mucho, solo con leer la historia de la película, nos damos cuenta que la cosa no pinta bien.



Resumen de la película (contiene Spoilers)

La película comienza con una chica que se coloca un aparato en el oído y aparece peleando contra un tipo, (que imagino que intenta ser Mr Big), en un sitio totalmente diferente. Finalizado el combate ella vuelve a estar donde estaba antes, como si nada hubiese pasado, esa chica resulta ser Mai Shiranui, y tras esa escena se va a una especie de exposición con su novio Iori Yagami, donde conocen a Chizuru. En dicha exposición se muestran los tres tesoros de los clanes, la espada de Kusanagi, el collar de Yagami y el espejo de Kagura, según cuenta el propio Iori, esos tres tesoros abren la puerta a otra dimensión y permiten liberar a Orochi, poco después aparece un tipo que a base de disparos roba los tesoros, ese tipo resulta ser Rugal. Pese a los intentos hechos por el agente de la CIA, Terry Bogard, no logran detenerle y usa los tesoros sagrados para escapar, en ese momento se demuestra que la espada de Kusanagi es falsa, y si Rugal quiere liberar a Orochi necesitará encontrar la verdadera.

Chizuru le pide a Mai que busque a Saisyu Kusanagi, que resulta estar en un hospital ingresado y no puede hablar, allí conoce a Kyo Kusanagi, su hijo, tras aparecer Iori, Saisyu recupera sus facultades e intenta atacarle, pero debido a su delicada salud termina muriendo a causa del esfuerzo.

De aquí pasamos a que Chizuru y su ayudante están hablando sobre cancelar un torneo de lucha, pero al parecer, Rugal desde la otra dimensión está controlando el torneo e invitando a luchadores. Tras esto vemos a una pareja de chicas (que resultaran ser Vice y Mature) que son convocadas a un combate a la vez (explicándonos más o menos que el cacharro que se puso Mai al principio de la película, sirve para aceptar los desafíos del torneo). Tras ese desafío esta Rugal, vestido con ropa y accesorios de Hockey (increíble) tras derrotarlas las obliga a colaborar en sus planes. Por su parte Terry, se pone en contacto con Chizuru y ella le cuenta que los combates del torneo se hacen en una dimensión alternativa, que ahora domina Rugal. Mai se pone en contacto con Kyo y le explica lo sucedido con respecto a Rugal y los objetos, en ese momento Kyo nos cuenta por qué su clan y el de Iori están enfrentados y nos enteramos que el responsable de que Saisyu estuviese en un hospital ingresado desde hace 10 años, es Rugal. Tras esto Terry Bogard les da a todos las malas noticias, Rugal está matando luchadores en la dimensión del torneo, tras enterarse Iori que Mai es una agente de la CIA entra en la dimensión del torneo para enfrentarse a Rugal, para vencer a Vice y Mature, Iori libera su poder oculto, y empieza a actuar de manera rara. Por su parte Terry y Mai empiezan las investigaciones para aclarar que es lo que está pasando, pero no logran evitar que Iori consiga que Kyo entre al torneo, solo para ser apalizado por Rugal, que le perdona la vida.



A partir de aquí los personajes empiezan a colaborar, Kyo les lleva la espada Kusanagi original, pero en ese momento Rugal secuestra a Mai, lo cual provoca que Kyo, Chizuru y Terry vayan tras ella (es curioso ver como intentan que la ropa de Kyo y Terry se parezca vagamente a la del videojuego mientras están dentro de la dimensión del torneo). Aquí empiezan los combates, Kyo armado con su espada contra Rugal, que en cada escena es más ridículo que en la anterior, por ejemplo aquí sustituye sus armas, por otras (un pico, un garrote con clavos, un bate de beisbol) mientras va soltando comentarios "graciosos". Terry y Mai pelean contra Vice y Mature y se dan cuenta que, al parecer, Rugal esta fusionando ambos mundos (el real, y el del torneo) o algo así. Mientras tanto Rugal intenta matar a Kyo (bateando bolas de beisbol en llamas) y cuando lo va a conseguir entra Iori para salvarle, en ese momento Rugal cuenta la historia de lo que sucedió hace años, donde él se enfrentó a Saisyu, Iori y Chizuru, al ser derrotado, Iori usó el poder de Orochi (representado por una bola de serpientes que sale de vez en cuando en la película) para vencer a Rugal y de paso le dio una paliza a Saisyu dejándolo en el estado en el que estaba al principio de la película. Esto provoca un enfrentamiento entre Iori (nuevamente poseído) y Kyo, que es interrumpido por Mai, Kyo corta a Iori con la espada Kusanagi y este vuelve a su estado normal.

Por fin llegamos a la parte final de la película, todos contra Rugal, Chizuru ha encontrado los otros tesoros (el espejo y el collar) y los usan para detenerle, en ese momento la fuerza de Orochi se mete en el cuerpo de Rugal, dándole un poder enorme, Chizuru morirá y Kyo revelará su "fuerza interior" y lo conseguirá derrotar con su espada. Tras esto, típica escena de final, en la que Kyo decide seguir con su tradición familiar (con fantasma de Saisyu incluido). FIN

Los personajes

Mai Shiranui (Maggie Q): Mai es una agente de la CIA, que ha conseguido infiltrarse dentro de los torneos clandestinos ganándose la confianza de algunos miembros importantes, como Iori Yagami, sus ataques son eléctricos. El personaje original es descendiente del clan ninja Shiranui, novia de Andy Bogard y algunos de sus ataques son de fuego, así que podemos decir que no han acertado en nada, físicamente tampoco se parecen, ya que Maggie Q no tiene un cuerpo excesivamente exuberante.

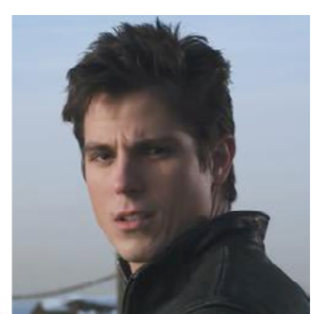


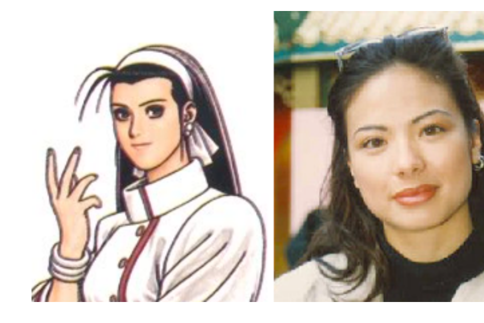


Iori Yagami (Will Yun Lee): Antiguo luchador del torneo, ahora retirado, novio de Mai y conocedor de todo lo que sucede en torno a Orochi, llegando a ser "poseído" por él en algunas ocasiones. El personaje del videojuego no tiene nada que ver con Mai, y su personalidad es bastante más "asocial", lo único que tiene en común con el de la película es la rivalidad con Kyo y el hecho de haber sido "poseído" por Orochi en alguna ocasión.

Kyo Kusanagi (Sean Faris): Mecánico, japonés mestizo, no tiene mucha idea de artes marciales, pese a su importancia en la parte final de la película, es un personaje bastante secundario y débil. El del videojuego es el protagonista de la saga, sigue el estilo de lucha de su padre, y no es tan quejica, además de ser mucho más poderoso.



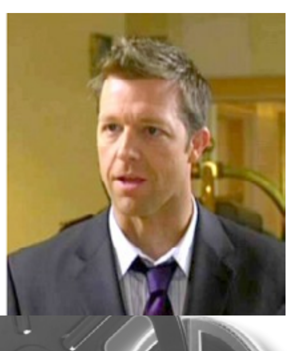




Chizuru Kagura (Françoise Yip): Organizadora del torneo, conocedora de la leyenda de Orochi y responsable de que nadie lo libere, quizás, en ese sentido se podría decir que es el personaje que más se parece (a grandes rasgos) al del videojuego, incluso se la ve usar su habilidad de "desdoblarse". Sin embargo la del videojuego es un personaje poderoso, y la de la película es tremendamente débil.

Terry Bogard (David Leitch): Agente de la CIA, no tiene mucha idea de pelear y no se cree nada con respecto a Orochi. El del videojuego es un luchador callejero, bastante solitario y poderoso, además de ser conocido por haber vencido a Geese y Krauser.

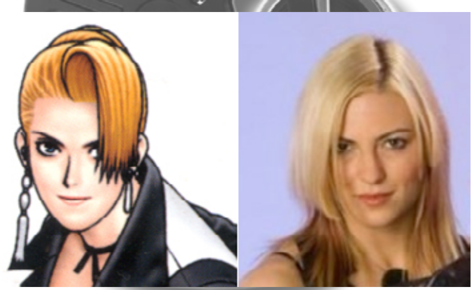








Mature (Monique Ganderton) y Vice (Bernice Liu): Dos luchadoras del torneo (aparentemente son pareja) Rugal las obliga a trabajar para él. En el videojuego son dos asesinas que trabajaron para Rugal, siguiendo las órdenes de Goenitz.



Los personajes



Saisyu Kusanagi (Hiro Kanagawa): Padre de Kyo, conocedor de la leyenda de Orochi, impidió que Rugal usara su poder, acabó gravemente herido tras recibir un ataque de Iori poseído. En del juego, no recibe ningún ataque de Iori, lo único que le hace Rugal es lavarle el cerebro para enfrentarlo contra su hijo.



Rugal Bernstein (Ray Park): Según la película, Rugal es un tipo que roba los 3 tesoros secretos para liberar el poder de Orochi y mezclar la dimensión donde se hace el torneo de lucha con la real y así ser un ser casi inmortal. Por algún motivo usa su poder dentro de la dimensión para ponerse disfraces estúpidos y crear situaciones ridículas. Según el videojuego, Rugal es un millonario traficante de armas, que organiza el King of Fighters con la intención de aumentar su colección de luchadores petrificados. Una vez más, los dos personajes tienen poco que ver, supongo que pensaron que con ponerle un ojo rojo a Ray Park ya era suficiente.

Conclusión:

Hay muchas películas de videojuegos malas, pero lo de esta película es imperdonable. No solo no tiene nada que ver con el juego en el que se basa, si no que todo está hecho de manera pésima, los combates son aburridos (por mucho que Ray Park o David Leitch sean unos "entendidos" en estas cosas) los efectos especiales no son nada del otro mundo y la historia es tremendamente estúpida, haciendo que la del videojuego original parezca una maravilla. Esta película no sería ni pasable, ni para alguien que no conozca el videojuego y por lo tanto no tenga nada con lo que compararla.

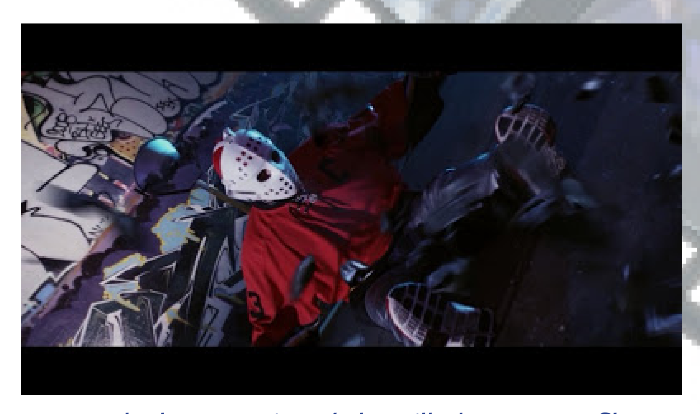
No entiendo cómo pueden hacer tan mal las películas de juegos de lucha, solo con hacer un torneo habría sido suficiente, sería una película más o menos buena, pero recordaría al videojuego. Los personajes han sido maltratados de una manera increíble, prácticamente ninguno se parece, ni físicamente, ni en carácter, ni en historia, incluso han cambiado las habilidades de los personajes haciendo cosas como que Rugal tenga ataques de fuego y Mai ataques eléctricos. Lo peor de todo es que esta película es bastante reciente, y podrían haberse tomado más en serio la licencia en la que se basan, ya que es una de las más conocidas en su género. Me cuesta creer que haya una película tan mala o que se base tan poco en el videojuego, pero lo peor es que no es un caso aislado, hay más como esta (por ejemplo Street Fighter La leyenda de Chun Li), esta clase de "nuevas películas de videojuegos" son tan malas, que me hacen apreciar a las "antiguas películas malas", pues al menos en aquella época, hacerlas era más arriesgado (económicamente hablando) y requería más esfuerzo, puedes poner "Street Fighter La Última Batalla" y darte cuenta de lo mala que es, pero verla será mucho más divertido y entretenido que ver la mitad de esta película. Esta clase de películas me hace preguntarme cuánto valen los derechos de King of Fighters y si realmente ganan dinero haciendo esta clase de porquerías (imagino que si, porque como he dicho, no es un caso aislado).

VALORACIÓN:



HORRIBLE

Skullo



Rugal, el personaje más humillado por este film



Iori, Saisyu y Chizuru

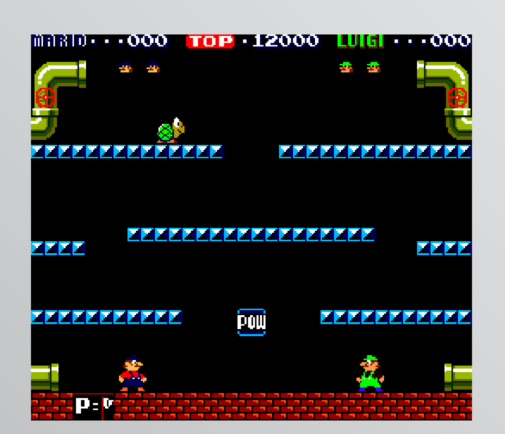


Luigi

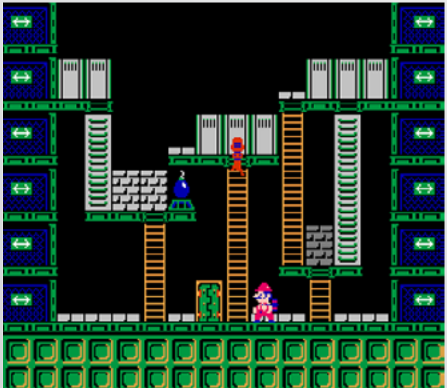
Como muchos sabéis en esta sección se comenta la trayectoria de los personajes secundarios que en algún momento han logrado convertirse en protagonistas, y si hay un personaje que me viene a la mente cuando hablo de secundarios, ese es Luigi.

Si bien es cierto que Luigi desde sus inicios ha sido un personaje controlable por el jugador, es imposible negar que siempre ha sido un segundón, su sprite era el de Mario pintado de otro color y su personalidad inexistente, y es que Luigi solo se creó para poder poner un modo a dos jugadores en los juegos de su hermano mayor.

El origen de Luigi se remonta a Mario Bros de 1983, un juego de Arcade donde él y su hermano se dedicaban a matar diversos enemigos que salían de las tuberías. La única diferencia con su hermano seria su color verde, esa situación se repitió Wrecking Crew (1985) donde vestía de color rosa y en Super Mario Bros (1985) donde iría de blanco.



Mario Bros

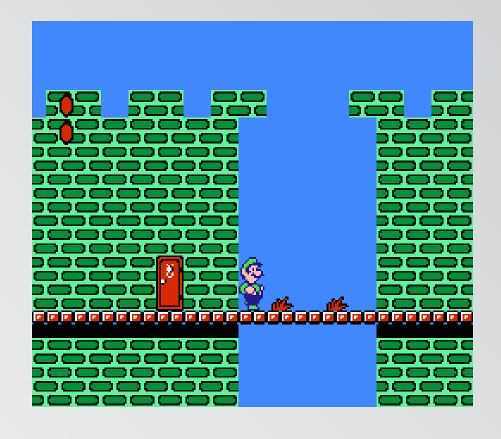


Wrecking Crew

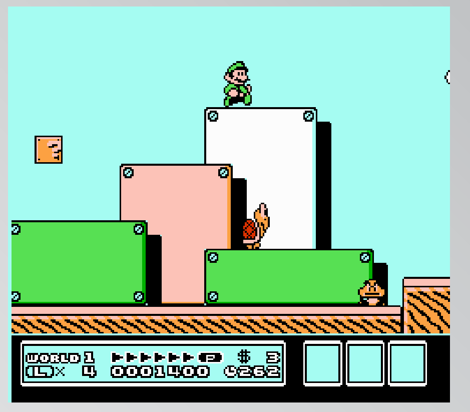


Super Mario Bros

Poco más tarde llegó Super Mario Bros 2, un juego con dos versiones oficiales diferentes. Por un lado tenemos la versión japonesa (1986), que es una continuación directa del primer Super Mario Bros y que no llegó a occidente hasta que se publicó el Super Mario All Stars de Super Nintendo, donde fue renombrado "The Lost Levels". En ese difícil juego, podíamos escoger libremente si controlar a Mario o a Luigi, la principal diferencia entre ambos era que Luigi saltaba mucho más que Mario, pero al frenar después del salto o de correr, se resbala durante más tiempo que su hermano (motivo que puede hacer que nos maten facilmente). Por otro lado tenemos la versión occidental de Super Mario 2 (1988), basada en el Doki Doki Panic, donde podemos elegir entre Mario, Peach, Toad y Luigi. En este juego Luigi tiene un sprite propio, donde se le dio por primera vez el aspecto que ha conservado casi invariablemente hasta día de hoy, la diferencia entre Luigi y Mario era la velocidad de ambos a la hora de coger objetos (o enemigos) y tirarlos, y sobretodo el tipo de salto, teniendo Luigi un salto más alto y que abarcaba más distancia debido al pataleo que hacia el personaje en el aire.



Super Mario Bros 2 USA



Super Mario Bros 3



Super Mario World

Tras ese pequeño momento de gloria, la suerte de este personaje desapareció, por un lado fue ignorado en los dos Super Mario Land de Game Boy que salieron entre 1989 y 1992, y por otro volvió a ser un clon de Mario pintado de verde en Super Mario Bros 3 (1988) y Super Mario World (1990) aunque en versiones posteriores de estos juegos si se le diferenciaría de su hermano. Sin embargo, la primera oportunidad de Luigi para ser protagonista iba a llegar pocos años más tarde. Mario is Missing (1992) fue ese juego, donde secuestraban a su hermano y Luigi tendría que ir en su búsqueda, lamentablemente el juego era bastante malo y es que no estaba desarrollado por Nintendo y encima era un juego educativo, haciendo que la primera aventura en solitario del fontanero verde fuera algo poco recomendable, sin embargo la mala suerte de Luigi iba a aumentar un poco mas, pues la decepcionante película de imagen real de Super Mario Bros, lo usaría como protagonista.

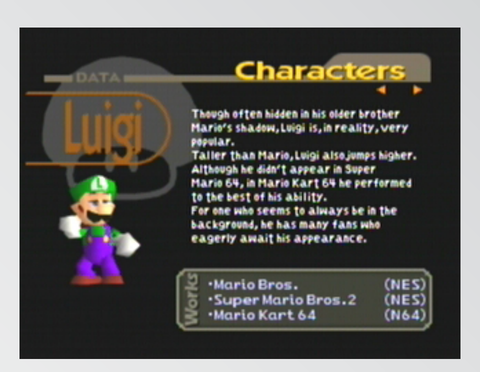
Tras estos sucesos, Luigi quedó en un segundo plano, llegando el punto que sus apariciones en los juegos de Mario eran tremendamente puntuales como en Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995), Super Mario RPG (1996) o directamente inexistentes como en Super Mario 64 (1996). Mientras tanto, seguía apareciendo en juegos alternativos de Mario (Super Mario Kart, Mario Tennis, Mario Golf, Mario Party, Smash Bros...) y ese sería su rol hasta unos años más tarde donde volvió a tener la oportunidad de protagonizar un juego.



Mario is Missing

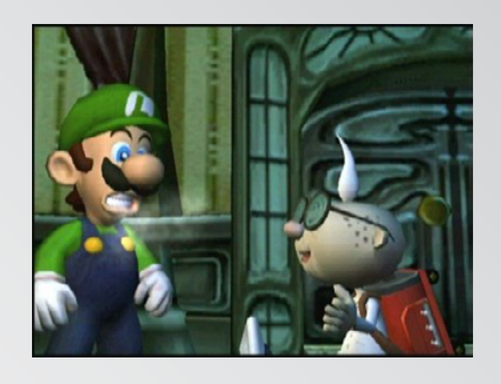


Super Mario Kart



Super Smash Bros

Con los últimos años de Nintendo 64 y los primeros indicios de su sucesora, en Nintendo se decidieron reunir los pocos detalles que tenían de la personalidad de Luigi para darle, de una vez, una personalidad propia. Lejos de ser un tipo valiente y aventurero como su hermano, Luigi seria tímido, cobarde y nervioso, puede que no sea un perfil muy idóneo para un protagonista de videojuegos, pero la verdad, ese papel era el que mejor le quedaba, sobretodo teniendo en cuenta que el juego que lo llevó a la gloria por primera vez fue Luigi's Mansion (2001), una aventura donde debía rescatar a su hermano de una mansión encantada llena de fantasmas. Esta situación llevaba a que nuestro protagonista sufriera una gran cantidad de sustos y se mostrara nervioso, llegando a tararear la canción principal del juego para intentar quitarse el miedo. Tras este juego, Luigi volvió a su papel de acompañante de Mario en los juegos alternativos, aunque llegó a tener un papel importante en los RPGs Mario and Luigi Superstar Saga para Game Boy Advance, sin embargo volvió a quedar fuera del juego de plataformas protagonizado por su hermano en esa generación, Super Mario Sunshine (2002). Con la salida de Nintendo DS se lanzó una versión nueva de Super Mario 64, donde se incluyeron nuevos personajes, entre ellos Luigi, que también tendría su participación en los Super Mario Galaxy de Wii y aparecería en Super Paper Mario, donde llega a convertirse en un villano llamado Mr L. Parecía que la cosa empezaba a mejorar, pero lo mejor estaba por llegar.







Luigi's Mansion

Mario and Luigi Superstar Saga

Tras muchos rumores, se lanzó la continuación de su juego para Nintendo 3DS, Luigi's Mansión Dark Moon donde Luigi volvería a ser atormentado por fantasmas y otros seres sobrenaturales, esto solo era el principio, pues el año 2013 fue anunciado como el año de Luigi, dándole más importancia al fontanero vestido de verde, que a su hermano. Un buen ejemplo de esto es el hecho de que la continuación de New Super Mario Bros U se llame New Super Luigi U o que el nuevo RPG de los fontaneros se llame Mario and Luigi Dream Team y tenga lugar en los sueños del segundo, dando situaciones tan extrañas como que podamos llenar la pantalla con muchos Luigis a la vez, otro detalle del año de Luigi ha sido sacar una Nintendo 3DS especial del personaje. Está claro que el presente es el mejor momento del miedoso Luigi, posiblemente en unos años le toque volver a ser un simple acompañante, pero al menos ha tenido su momento de gloria.



Logo del año de Luigi

Luigi's Mansion Dark Moon



Mario and Luigi Dream Team



Para terminar el artículo me gustaría comentar algunas cosas curiosas, como el hecho de que la némesis de Luigi (Waluigi) esté sufriendo ahora el mismo destino que sufrió él hace muchos años, mientras Wario ha tenido un sinfín de juegos propios y tiene una personalidad totalmente definida, Waluigi solo puede aspirar a salir en los juegos deportivos y no tiene personalidad propia, más allá de querer molestar a Luigi. Otro detalle curioso es que a Luigi se le empareje con la princesa Daisy, cuando él ni siquiera salía en el juego donde había que rescatarla, quien sabe, a lo mejor es un guiño a la película de Super Mario Bros. Y como ultima curiosidad decir que siempre me ha hecho gracia como han representado a Luigi en los Smash Bros, ya que en esa saga algunos de sus finales son él pegándole a su hermano, y en el Smash Bros Melee se le ve arrojándolo al mar después de pisarle la cabeza en pleno salto, dando un giro a la personalidad tímida e introvertida del personaje, para mostrar todo su potencial oculto, con el que fácilmente logra superar a su hermano




¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



EL MUNDO DE LOS FAMICLONES - PARTE 4:

Catálogo de los Famiclones: Juegos más populares, empresas piratas, y ventajas generales del catálogo del Famiclon.

Llegamos al final de este especial, en la parte 3 hablamos un poco de la calidad de los cartuchos, su desconocido origen, sus características, su calidad, entre otras cosas, pero quedó pendiente lo más importante de todo: El contenido de esos juegos.

En esta cuarta y última parte del especial veremos cuáles fueron los juegos más comunes y populares de los Famiclones (basándome en mi país por supuesto), el Anticristo, Némesis, Lucifer (o como prefieran llamarlo) del catálogo, una pequeña mirada superficial a las empresas Chinas/Taiwanesas o de donde sea de algún lugar de Asia que desarrollaron algunos juegos “exclusivos” para esta plataformas, la gran mayoría malos, otros curiosos, otros bizarros y por supuesto que también alguno que otro increíblemente muy bueno. A todo esto le sumamos también algunas ventajas del catálogo de este formato pirata.

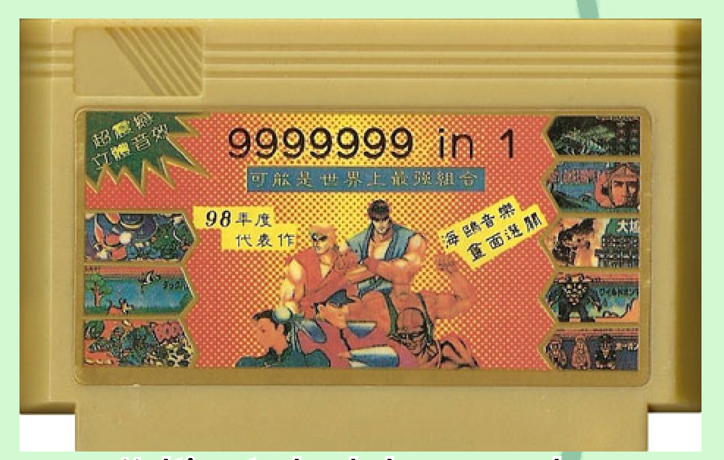
“9999 in 1” y multicartuchos con números engañosos, el némesis del catálogo:

“¡9999 juegos en tan solo un cartucho! ¡Wow, increíble! Mami, papi, quiero ese juego ¿Me lo compran?” Eso fue lo que nos pasó a la gran mayoría de los



Menú de 9999 en 1

niños de aquella época en donde Nintendo solo era cosa de países del primer mundo, no se trataba de que éramos unos tarados que caímos en cualquier técnica de marketing, sino de que era un mundo totalmente desconocido para nosotros, nuestra inocentes mentes no nos permiten ponernos a analizar de que no sólo no existían 9999 juegos para el Family Game sino que también era imposible meter 9999 juegos en tan solo un cartucho de no más de 1 o 2 MegaBytes.



Multicartucho de los que suelen venir con un Famiclon

El otro gran problema era la carátula. Te podía aparecer desde un rejunte de muchas carátulas, pasando por una imagen de Ryu, Ken, Dhalsim y Vega rodeado de imágenes de los distintos juegos que “traía el cartucho”, hasta cualquier cosa que se les ocurra a los piratas chinos; por supuesto que la descripción “Super Game” era infaltable en la mayoría de estos. Entonces ¿Que podía pensar un inocente niño o niña cuando en una tapa veía los dos tipos rudos de Contra, el gran “Street Fighter”, el genial Terminator, y 4 imágenes distintas de juegos clásicos como Galaxian, Tetris, Super Mario Bros, Duck Hunt, Battle City, Excite Bike, etc.? Pues claro, algo super interesante. La decepción llegaba ni bien ponías el cartucho en la consola china y la encendías: Nada del Street Fighter II de los arcades, nada de Terminator, nada de Contra, ni incluso nada de algunos de esos clásicos que aparecían en la caratula, solo 4 o 5 juegos simples, y ¡MUCHAS GRACIAS! si al

menos aparece Super Mario Bros en ese pequeño número. Desde luego que el truco de estos cartuchos está en la repetición constante del mismo juego que no eran más que 4, 5 o 6 juegos en distintas versiones repetidas con la más mínima diferencia en nivel donde se empieza, menú, música, pixel, personaje o lo que a uno se le pueda ocurrir.

Esta es la estafa más grande de los chinos, lo peor que este cartucho estaba y sigue estando por todas partes, pero gracias a que Nintendo era comercial en algunos países logró blindarse bien en esos lugares protegiéndose de la piratería, mientras que en los otros países que por supuesto son la gran mayoría del globo terráqueo en donde Nintendo ni figuraba, colapsaban las tiendas, la mayoría de las veces venían incluido con los distintos clones que se vendían. Existen un montón de versiones de este tipo de cartucho, algunos dicen "9999 in 1", otros "9999999999999999 in 1", otros "5000 in 1", otros "1000 in 1" y así con distintas variantes de número y tapas, que no traían nada interesante dentro, aparte de juegos muy simples.

Pese a que llegó el momento en que ya todos sabíamos que son una mentira muy grande, por alguna razón han seguido saliendo y saliendo hasta nuestros días, no hay forma de encontrar explicación del por qué, y hoy nadie se salva de tener aunque sea una sola copia en su colección, ni les cuento los que son coleccionistas que aunque lo quieran evitar, "El Némesis del Catálogo" siempre estará presente. ¿Quién está detrás de todo esto? Los piratas Chinos por supuesto, pero hay que ser más explícito ¿quién o que empresa/distribuidora exactamente? imposible saberlo.

Juegos más populares:

Ciertamente es muy fácil saber cuáles fueron los juegos más populares de Nintendo NES alrededor del mundo, queda visto además en los registros de ventas oficiales ¿Pero si toca hablar de estos países en donde Nintendo no era comercial?

Si a nuestro lado hay un jugador promedio argentino o de algún otro país que pudo vivir a pleno la década de los '90 y le pregunta sobre juegos como por ejemplo The Legend of Zelda, Kirby's Adventure, Metroid, o Tetris de Nintendo (el popular era el de Atari), no conoce ninguno de estos ya que o no llegaron o era muy raros en formato pirata. Es por eso que hago mención de esos juegos que más éxito tuvieron, basándose más que nada en mi propia experiencia.

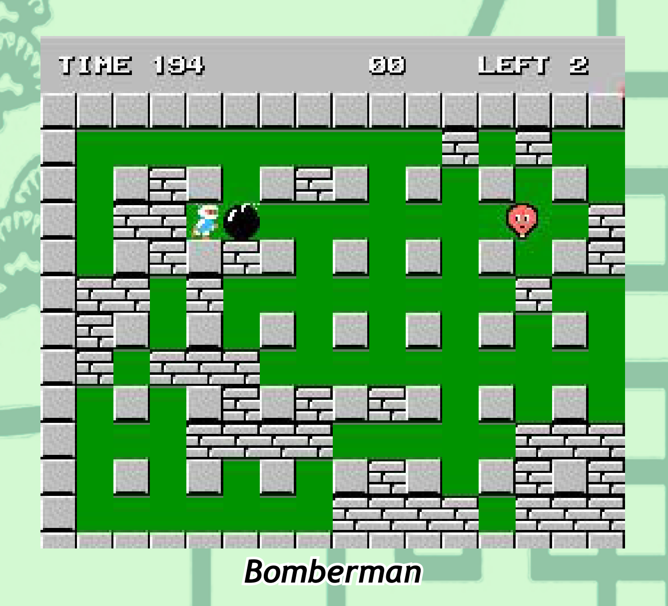
Super Mario Bros: ¿Que puedo decir yo de este juego que no se haya dicho? Era simplemente el juego preferido de todos, no había jugador de Family Game que no lo haya jugado, básicamente la mayoría comenzó su experiencia con este juego, rápidamente la palabra "Super Mario Bros" fue sinónimo de videojuegos de 8 bits, Mario quedó ligado a la infancia de cada uno de nosotros. Sus 2 secuelas oficiales, también supieron tener su gran cariño (en especial Super Mario Bros 3, pero nada se compara con el primero).

Juegos clásicos que venían en multicartuchos: Galaxian, Ice Climbers, Mario Bros, Popeye, Galaxian, Excite Bike, Circus Charlie, Duck Hunt, Bomberman, etc

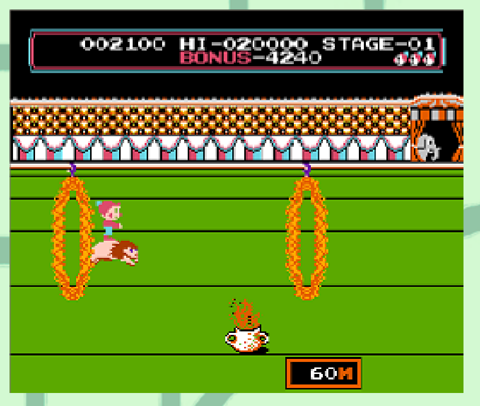
El multicartucho "64 in 1" particularmente fue uno de los más populares y en él además de grandes juegos como Star Force, Adventure Island 1, Super Mario Bros y Goonies, no podían faltar estos juegos clásicos que eran aprovechados en el recopilatorio ya que pesaban pocos KB. Al igual que Mario, estaban presentes en cualquier hogar con Family Game. Mención especial se lleva Duck Hunt, el famoso juego en el que hay que dispararle a los patos, era la razón principal del porqué los Family Games venían siempre con una pistola como accesorio.



Super Mario Bros



Bomberman

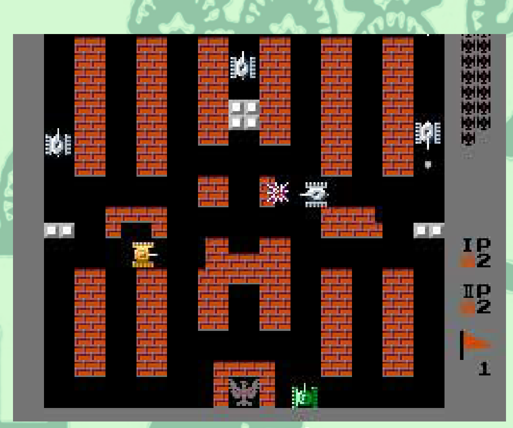


Circus Charlie

"Tank 1990" o... Battle City: Un juego que vaya uno a saber porque no salió en formato NES, pero que por suerte si llego a todos los países invadidos por piratería China. Si Duck Hunt era el juego de "los patos con la pistolita", Battle City o Tank 1990 como se lo conoce también, era "el juego de las tanquetas". Un juego de tanques desarrollado por Namco con posibilidad de cooperativo y de armar tus propios niveles, en un futuro tendrá su propio y merecido análisis en esta revista.

Contra: Otro juego muy popular a nivel mundial. Contra al ser tan sencillo y adictivo supo ganar su fama también por estas tierras, su reproducción pirata no es difícil de encontrar, también solía ser común verlo en cartuchos de 4 juegos en 1.





Battle City

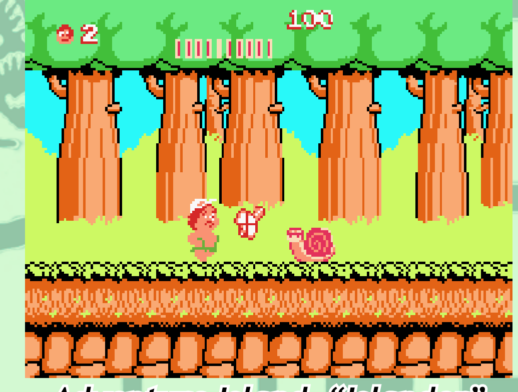


Contra

Adventure Island: También conocido como "Islander", llegó en su versión japonesa que no difiere mucho de las demás regiones. "El juego del nenito de la patineta" le seguía en el podio a los juegos de Mario, se hizo mucho más popular al venir incluido en el multicartucho "64 in 1". Además muchas veces se lo usa de referencia como el primer juego del listado de éste, para saber exactamente de que multicartucho se está hablando.

Tetris (Atari/Tengen): Otro juego que al venir incluido en los multicartuchos se popularizó muy rápido y se le tuvo un enorme cariño. No se sabe porqué este y no la versión de Nintendo fue la que llegó, pero esas hermosas melodías rusas nos quedaron grabadas de por vida y quedamos agradecidos de que haya sido esta versión la que se popularizó. Por cierto, no es la excepción de otro formato/versión de Tetris en la que su verdadero creador no se pudo beneficiar económicamente.





Adventure Island "Islander"



Tetris

Goal 3: ...o mejor dicho Kunio-kun no Nekketsu Soccer League exclusivo de Famicom, por ende de Japón. El juego de la extinta Technos Japan fue sencillamente maravilloso, divertido, muy gracioso y extremadamente divertido. Llegó bajo el nombre de "Goal 3" y así se popularizó, ni una sola referencia al gran Kunio salvo por su imagen y su nombre escrito en japonés. No necesariamente es un cartucho muy común, ni tan sencillo de conseguir, pero es un juego que en cualquier país futbolero hubiera tenido una excelente aceptación. ¿Las precuelas? A nadie le interesó, Goal 1, Goal 2, puff... Lo importante siempre fue "la tercera parte".

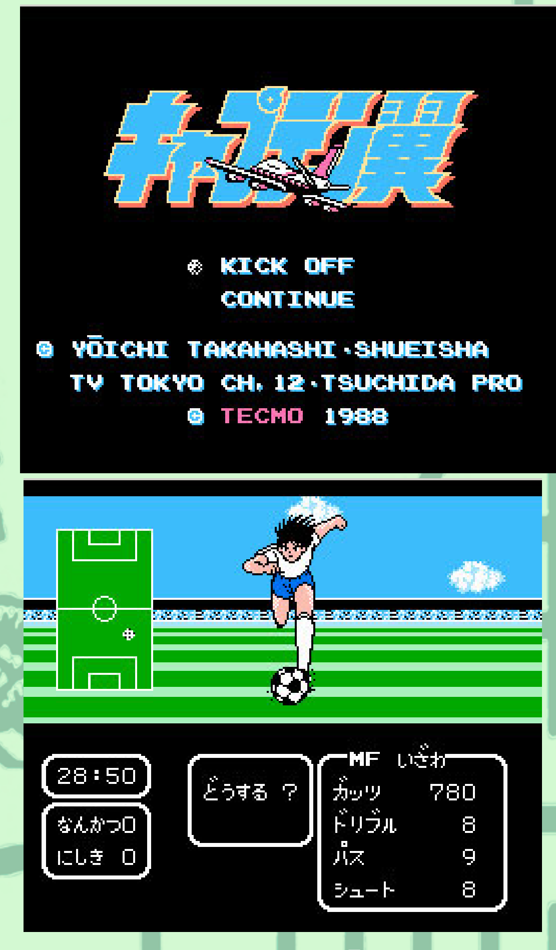






Kunio Kun no Nekketsu Soccer League, mejor conocido con el engañoso nombre de "Goal 3"

Captain Tsubasa 1 & 2: Junto con el juego de Kunio y Battle City, aquí no tenemos 1 sino 2 juegos exclusivos de Japón (Sin tener en cuenta la penosa versión Captain Tsubasa 1 que salió en el resto del mundo). Otro juego de fútbol, Supercampeones aquí, Oliver & Benji en España, básicamente en la escuela todos quedamos sorprendido al ver un juego que se veía como en su serie animada (bueno, más o menos), este juego con su extraña mecánica RPG-Fantasía logró pisotear todo lo visto anteriormente, pese a estar completamente en Japonés tarde o temprano te aprendías/memorizabas sus comandos.



Captain Tsubasa llegó a occidente en cartucho para Famiclon



Versión oficial para NES "Tecmo Cup"

*Menciones especiales de juegos populares: Rockman 1 al 6, Adventure Island 2 & 3, TMNT 2 & 3, Aladdin (Hummer Team), Mario Hacks (en especial Mario 10, hack de Jackie Chang Action Kung-Fu), Ducktales, Saint Seiya, trilogía Double Dragon, Mortal Kombat (Piratas), Chip & Dale, Tiny Toons.

Empresas Asiáticas sin licencia:

Así como en el mundo de Nintendo NES hubo ciertas empresas que desarrollaron juegos sin licencia como Wisdom Tree, Tengen, Color Dreams, Camerica o incluso la archi conocida empresa Codemasters, en China y alrededores no se quedaron atrás. Además de los hacks (de Mario en su mayoría y su sin fin de "secuelas") que cambiaban el pixel del personaje, también salieron obras 100% de origen piratas, muchos eran pobres adaptaciones de juegos como Mortal Kombat o Street Fighter 2, también existían los ports de juegos de 16 bits como Aladdin, The Lion King, Earthworm Jim, Boogerman, Donkey Kong Country, etc y por supuesto que juegos ideados por los mismos piratas como podrían ser "Kart Fighter" o "AV Bishoujo Senshi Girl Fighting".

Hubo varias empresas asiáticas que se dedicaban a hacer estos juegos sin licencia, muchas de ellas desconocidas y desaparecidas sin dejar rastro alguno, otras que hasta hoy en día siguen existiendo (como por ejemplo NTDEC), otras muy respetadas por los fanáticos de los Famiclones como Hummer Team y Someri Team, pero si hay algo que tienen en común estas empresas es el principalmente misterio, seguido por quienes estaban detrás de ellas, como eran los arreglos con los distribuidores o si distribuían sus juegos ellas mismas y la información sobre ellas. En distintos números de esta sección habrá oportunidad de expandirse más y hablar sobre algunas de ellas.



Special Mortal Kombat II

Ventajas en el catálogo del Famiclon:

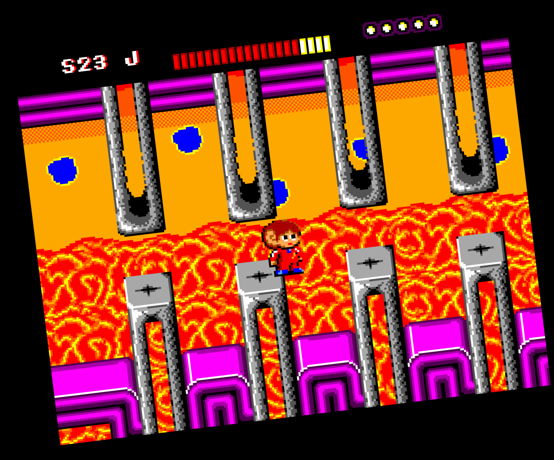
Habiendo leído ya todo lo anterior uno más o menos se da cuenta cuáles fueron las principales ventajas de este catálogo, lo que no quedan dudas es que no habiendo ningún tipo de restricción, permite que haya tanto juegos exclusivos de Japón como de América y Europa, dando entonces un número de títulos muchísimo mayor que sus pares originales, sin olvidar que se suman la enorme cantidad de títulos piratas que salieron de tierras asiáticas. Lo más increíble de todo es que existe algún que otro título solamente disponible en formato Famicom Disk System exclusivo de Japón transformado al formato del cartucho pirata como por ejemplo la versión japonesa de Super Mario Bros 2. Los juegos como Castlevania 2 y Metroid existen en este extenso catálogo pero forman parte de las mayores rarezas, incluso existe un increíble multicartucho que contiene los 6 Rockman, pueden buscarlo en internet para más información.

Es por todo esto y más que siempre habrá que tener presente este enorme mundo y más en los países en donde se vivió todo esto. Hasta estos días, muchas características siguen siendo totalmente desconocidas, la información y el coleccionismo del Famiclon también es una búsqueda incesante de tesoros. Con este especial hecho en 4 partes lo damos por concluido, pero esto apenas es el comienzo de todo, en los siguientes números habrá comentarios de empresas piratas, de juegos piratas, incluso también de juegos lanzados para otras consola que no tengan que ver con la hogareña de 8 bits de Nintendo.

NesBeer.

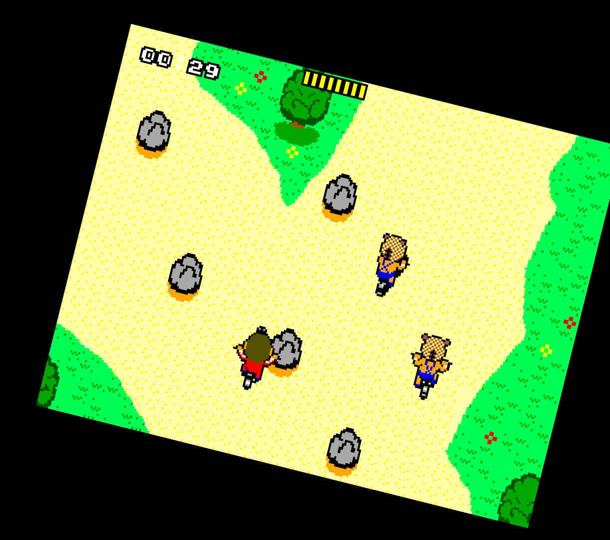


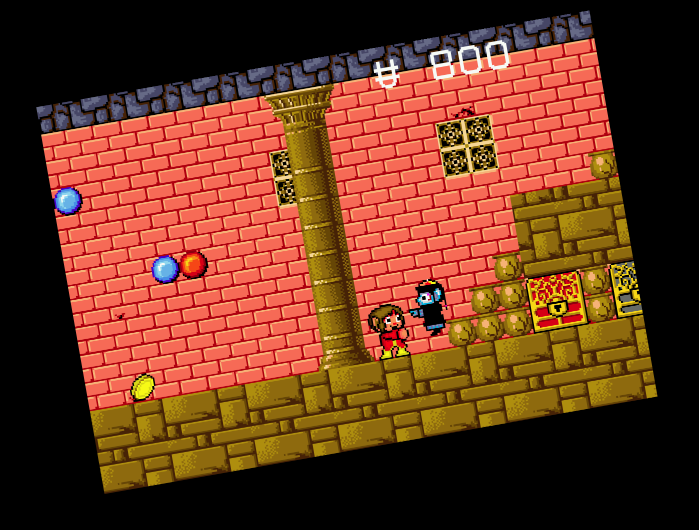
ESPECIAL ALEX KIDD



Skullo











ESPECIAL ALEX KIDD

Normalmente, si pensamos en la palabra SEGA, lo primero que nos viene a la cabeza, es el logo de la compañía e inmediatamente después, un erizo azul que es capaz de correr a velocidades supersónicas. En principio, esto es lo normal, es impensable separar la imagen de SEGA de la de Sonic, sin embargo, cualquier persona que tenga unos años (e imagino que prácticamente todos los que leen la revista) recordará de que esto no fue siempre así.



Antes de que Sega lanzase su Mega Drive/Genesis, había una especie de niño cabezón, que protagonizó una gran cantidad de juegos de la compañía, ganándose el puesto de mascota. Ese niño era Alex Kidd, y fue uno de los personajes más queridos y conocidos de la que sería "su consola" la Sega Master System. La mayoría de gente que compró esa consola, creció con Alex Kidd y sus diferentes juegos, aunque todos guardamos especial cariño al primero, Alex Kidd in Miracle World, que venía incluido dentro de la memoria de la consola en la mayoría de casos.

Alex Kidd era un niño de grandes orejas, vestido de rojo, originario del planeta Aries. Lo primero que llamaba la atención de él era su capacidad de romper bloques a base de puñetazos, y su habilidad para pilotar algunos vehículos, como su moto Sukopako. Alex era la alternativa de SEGA a Super Mario, (de hecho la portada japonesa del primer juego es bastante similar a la de Super Mario Bros). Si bien es cierto que los juegos de ambos personajes no tenían nada que ver, salvo el compartir el género de las plataformas, el hecho de que ambos fueran mascotas de dos compañías y consolas opuestas era más que suficiente para permitirse la comparación.

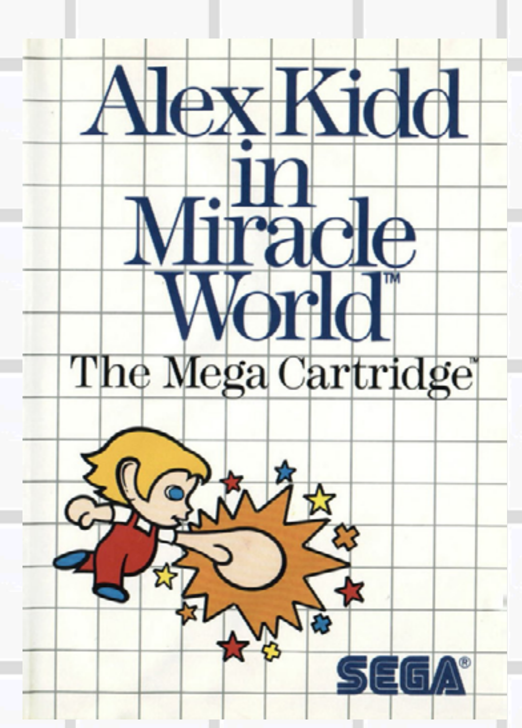
Durante unos 5 años, Alex protagonizó juegos ininterrumpidamente (con mayor o menor suerte, como veremos a continuación), pero su carrera se vio truncada de golpe y porrazo por la aparición de un nuevo personaje, Sonic. Y es que con la salida de Mega Drive, Sega intentó publicitarla por todos los medios para ganar un mercado que dominaba la NES, la mejor manera de ganar seguidores es con un personaje representativo, como ya se demostró con el propio Mario, y de ahí a la creación de un personaje totalmente nuevo, acompañado de una agresiva campaña de publicidad.

Eran nuevos tiempos para SEGA, y todo el esfuerzo estaba puesto en su nueva consola y su nueva mascota, quedando Alex Kidd al margen. ¿Habría funcionado igual de bien la campaña publicitaria si en lugar de Sonic, se hubiese utilizado a Alex? Pues la verdad, imagino que no. Sonic se adaptaba más a lo que quería hacer SEGA en términos de publicidad durante aquella época, y al ser un personaje nuevo, tenía un aspecto más moderno y resultaba más interesante, además los juegos de Alex, poco se parecían a los de Sonic. De haber utilizado a Alex como mascota de Mega Drive, quizás lo habrían modernizado o modificado para crear algo que no sabemos cómo habría acabado.



Pero la aparición del erizo no tenía por qué hacer que Alex desapareciera, ambos podían convivir, y Alex había sido importante en Master System, así que era de esperar que tarde o temprano sus aventuras continuasen en las nuevas consolas, lamentablemente, no fue así. Alex Kidd, prácticamente desapareció del mundo de los videojuegos. Sin embargo, los jugadores no olvidamos tan fácilmente, y prueba de ello, es este especial, donde repasamos la corta, pero intensa, trayectoria de Alex.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (1986)



Alex Kidd in Miracle World es en el que debutó este personaje y posiblemente, fue el primer juego de muchos de los que tuvieron la Master System.

Alex, ha de salvar la ciudad de Radaxian, que está bajo la tiranía de Janken. Durante esta aventura, conoceremos más cosas sobre Alex, como la existencia de su hermano gemelo, y el hecho de que pertenezca a la realeza.

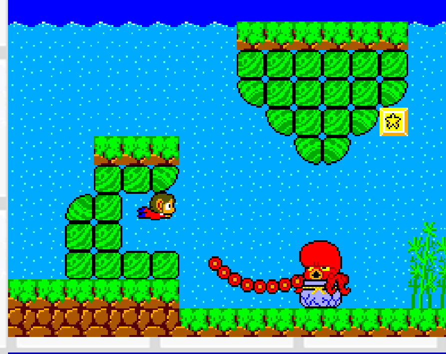
Respecto al juego en sí, era del genero de plataformas, aunque incluía algunas ideas bastante buenas que aportaban variedad, como la posibilidad de comprar ítems (que nos facilitarían mucho la vida), las partes con vehículos, y por supuesto, los inolvidables combates a piedra-papel-tijera, daban un conjunto muy original y divertido.



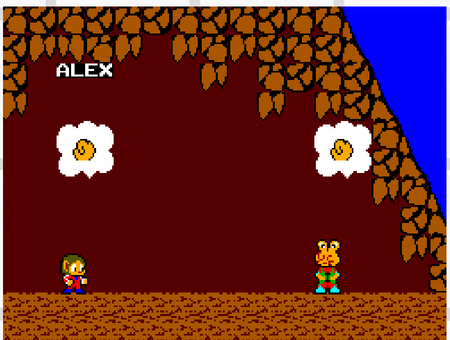
Como he mencionado antes, este juego venia incluido en la memoria de algunas Master System, con algunos cambios entre la versión cartucho y la versión en memoria, quizás el más recordado fue el de cambiar la bola de arroz que se come Alex, por una hamburguesa.

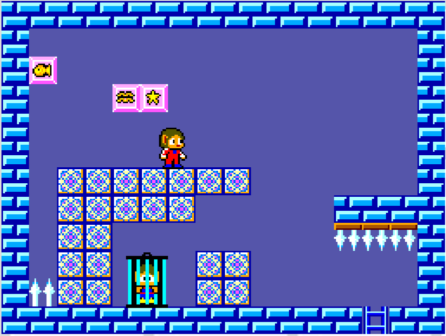
Debido al particular diseño de las caratulas occidentales, he decidido incluir también las caratulas japonesas, solo para que los más despistados puedan comparar entre ambas, y es que Alex no salió muy bien parado en la mayoría de caratulas que llegaron a USA y Europa.













ALEX KIDD: THE LOST STARS (1986)





Este juego apareció inicialmente para Arcade, pero fue trasladado a Master System en 1988.

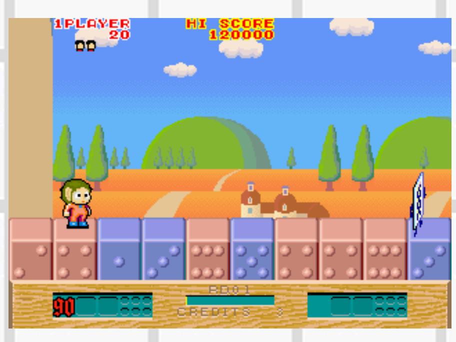
En esta ocasión Alex (y su novia Stella) han de buscar los símbolos del Zodiaco, en un juego que incluía algunos cambios sobre la fórmula usada en el anterior. Por un lado tenemos que se han suprimido los combates de piedra-papel-tijera, que han desaparecido algunos ítems y que el estilo de juego es más similar a los juegos de plataformas comunes, que al primer juego de Alex. Por otro, el apartado gráfico había mejorado mucho con respecto a Miracle World, mostrando unos personajes más grandes y unos escenarios muy coloridos.

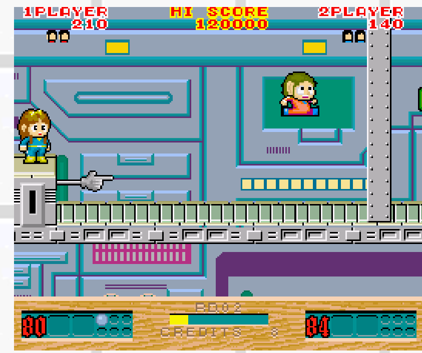


La versión de Master System no tenía modo a dos jugadores y se añadió una barra de vida para hacer que Alex no muriera tan fácilmente como en el Arcade. Y es que en esa versión era terriblemente fácil morir a cada momento, sobretodo a dos jugadores ya que Alex y Stella no se pueden "traspasar" y chocan entre sí, vamos que no pueden estar los dos en el mismo sitio y esto puede provocar que acabemos cayéndonos tras chocar en un salto, que no quepan los dos muñecos en una plataforma en la que ambos quieren estar, o que intentemos andar hacia un lado y no podamos avanzar porque "chocamos" con el otro jugador.

Alex Kidd The Lost Stars fue un juego que se alejó demasiado del estilo del primero, lamentablemente, eso sería algo común en los siguientes juegos de esta saga.













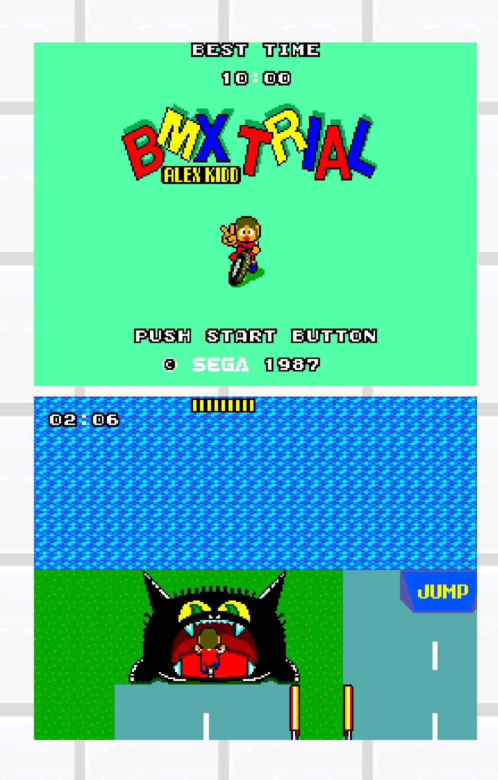
ALEX KIDD
BMX TRIAL (1987)

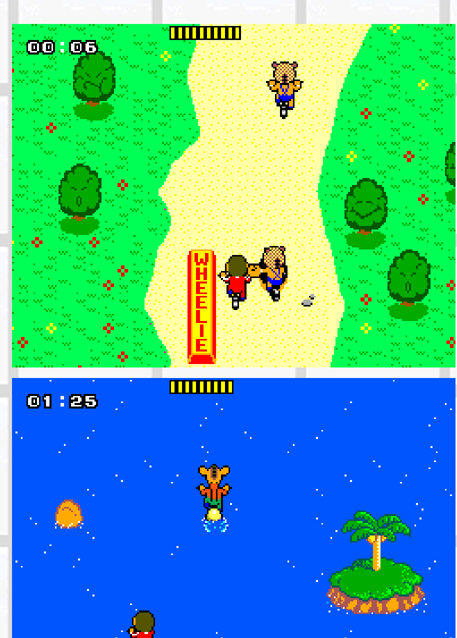


Alex Kidd BMX Trial es un juego de Mark III (La Master System japonesa) que no salió de Japón, y cuyo principal interés era promocionar un mando especial de la consola llamado “Paddle Controller” en el cual se sustituía la cruceta del mando por una rueda que habría que girar para mover al personaje y los botones estaban colocados de manera algo rara (uno en el frontal y otro en la parte superior).

El juego en sí, era un cambio total con respecto a los anteriores, pues era un juego de velocidad, donde manejábamos a Alex subido en una bicicleta, y debíamos esquivar todos los peligros posibles (enemigos, rocas) para llegar lo más lejos posible antes de que se nos acabase la barra de vida, si nos metíamos dentro de una especie de “bocas de monstruos gigantes” cambiábamos a otro escenario.

El desarrollo del juego era bastante rápido, y el camino estaba lleno de obstáculos y enemigos a esquivar, así como zonas en las que había que saltar para sobrepasar algunos peligros del escenario, lamentablemente el Paddle Controller solo conseguía volverlo más difícil de controlar.









ALEX KIDD: HIGH TECH WORLD (1989)



¿Qué tiene que ver Alex Kidd, con un manga de los años 50 y una serie de anime de los años 80 basados en el Japón feudal? Obviamente nada.

Sin embargo en algún momento a alguien le debió parecer que si tenían que ver, y por ese motivo Anmitsu Hime, (un juego de SEGA de 1987 basado en dicho anime), fue mínimamente modificado para terminarse convirtiendo en el siguiente juego de Alex Kidd que llegaría a Master System. Por ese motivo todo el juego tiene ambientación y temática japonesa y los personajes secundarios tienen un diseño que no tiene nada que ver con el propio Alex.

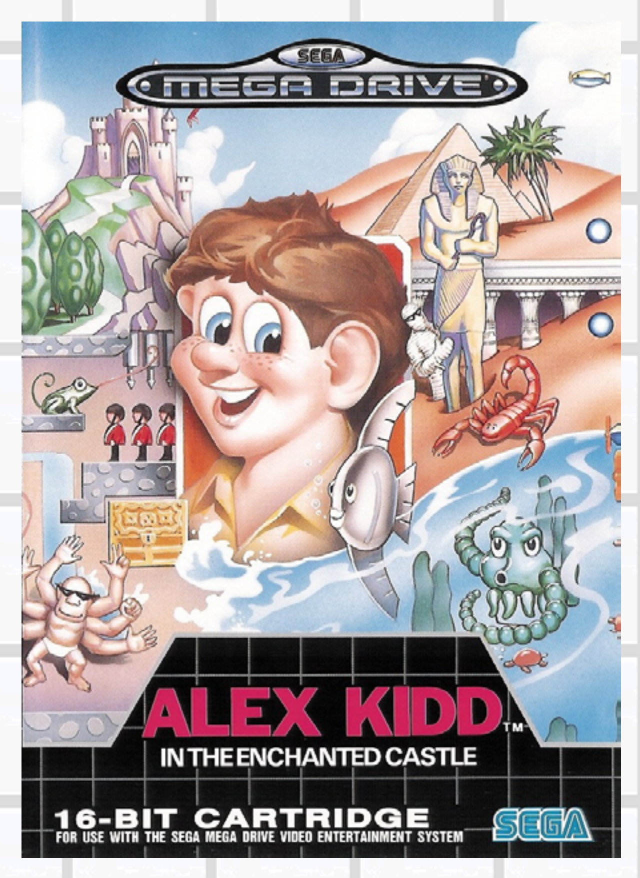
Si a esto le añadimos que la historia de este juego es que Alex quiere reunir los trozos de un mapa para llegar al "High Tech World" que no deja de ser un salón de máquinas Arcade, nos damos cuenta de lo poco inspirados que estaban a la hora de crear este título, que mezcla fases de acción con otras de exploración o resolución de puzles sin demasiado acierto.

Todo esto explica porque Alex Kidd in High Tech World es tan raro, tiene tan poco que ver con los anteriores y es considerado por muchos como la oveja negra de la saga.



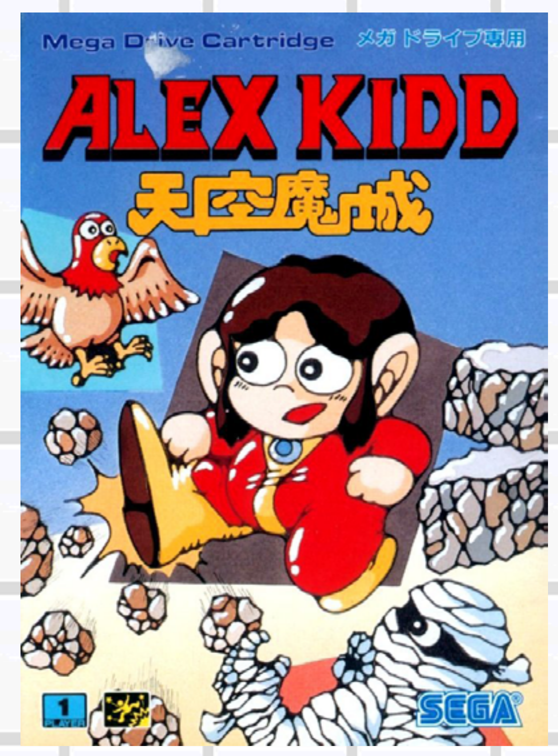


ALEX KIDD
IN THE ENCHANTED CASTLE (1989)



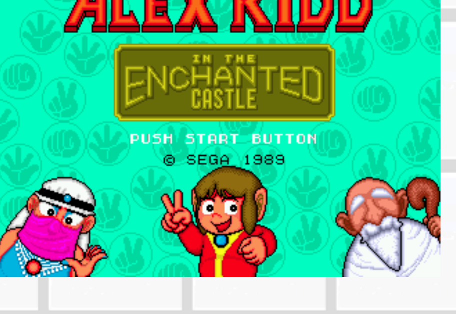
A estas alturas del especial, podemos ver que SEGA usó a Alex Kidd en todo tipo de juegos, alejándose de la fórmula del primer juego que tanto gustaba a la gente. Pues bien, Alex Kidd In the Enchanted Castle remedió ese error, siendo la secuela directa de Alex Kidd in Miracle World y el primer (y último) juego de Alex en la consola 16 bits de SEGA.

En este juego Alex intentará salvar a su padre, y con esa excusa nos encontramos con un juego de plataformas donde recorreremos coloridos escenarios, jugaremos a piedra-papel-tijera, manejaremos vehículos y encontraremos un buen número de ítems, ¡el mejor Alex Kidd había vuelto!



Como nota curiosa hay que mencionar que este juego fue censurado fuera de Japón, y es que cuando perdíamos un combate a piedra-papel-tijeras, Alex se quedaba desnudo (con sus partes convenientemente tapadas) eso no debió gustar a SEGA América que terminó censurándolo, poniendo en su lugar, que Alex quedase aplastado por un peso.





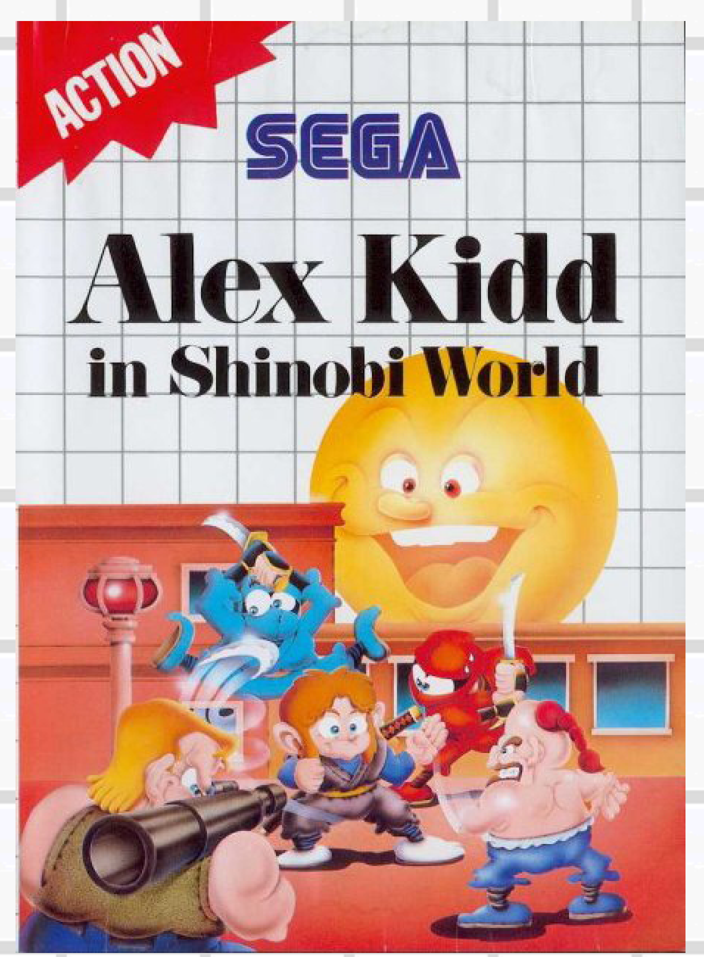









ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (1990)



Tras su paso por Mega Drive, Alex volvería a su consola, la Master System, para protagonizar su último juego.

Una vez más este juego no tendría nada que ver con los anteriores, y es que por algún motivo a nadie parecía importarle usar a Alex en juegos de todo tipo, sin continuar el estilo exitoso de "Miracle World y Enchanted Castle".

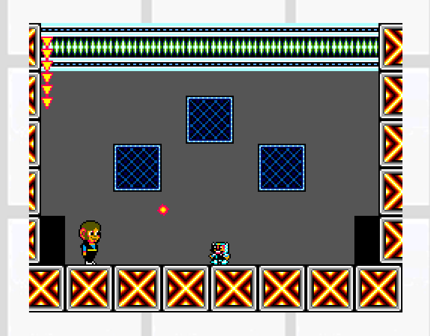
Sin embargo esta vez se les podría perdonar, ya que usaron a Alex para hacer una parodia de otro juego de SEGA, Shinobi. Al parecer este juego no iba a ser un juego de Alex Kidd, pero terminó siendo modificado incluyéndole.

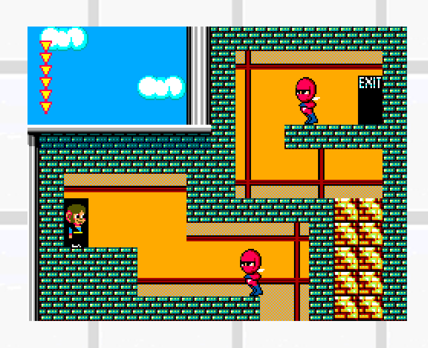
En esta ocasión Alex ha de recorrer un mundo repleto de enemigos, para salvar a su novia, que ha sido secuestrada por un ser malvado conocido como Dark Ninja. Para completar esa tarea, nuestro protagonista también posee habilidades de ninja, dando un juego de plataformas y acción que intentaba mezclar las dos sagas de SEGA implicadas.

Como curiosidad decir que en las primeras imágenes que se vieron de este juego, se mostró un enemigo final llamado Mari-Oh, que parodiaba a la mascota de Nintendo. En la versión final ese enemigo fue modificado en nombre y ligeramente de aspecto, sin embargo cuando le golpeábamos se volvía pequeño y tiraba bolas de fuego, con lo cual era imposible no relacionarlo con Mario.

Alex Kidd in Shinobi World, no fue lanzado en Japón, siendo los occidentales los únicos que pudimos jugar en su día, a la que terminó siendo la última aventura de la primera mascota de SEGA.











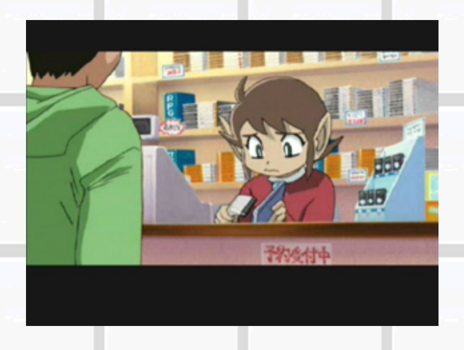


CURIOSIDADES Y CAMEOS

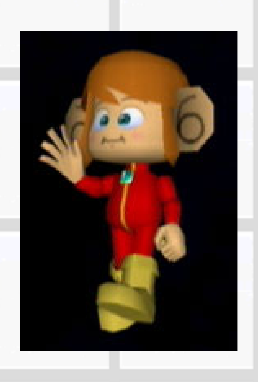
Pese a que Alex Kidd quedó en un olvido bastante grande tras su última aventura, existen algunos cameos y apariciones relacionadas con él en otros juegos. Una de las más llamativas y al mismo tiempo inquietantes, es la inclusión de los nombres Alex y Stella en las tumbas del juego Altered Beast ¿tan claro tenían que se iban a cargar al personaje? En algunas versiones del juego, solo veríamos el nombre de Stella. Otro cameo inquietante es en el juego Kenseiden de Master System, donde aparecía su cara en la parte inferior-derecha de un escenario. El siguiente cameo destacable está en Segagaga, un juego de Dreamcast, donde el propio Alex nos cuenta su triste historia, de cómo paso a ser una estrella a ser desplazado por Sonic y caer en el olvido. También vale la pena mencionar que en Shemmue, podemos conseguir figuritas de Alex Kidd y otros personajes olvidados de SEGA.



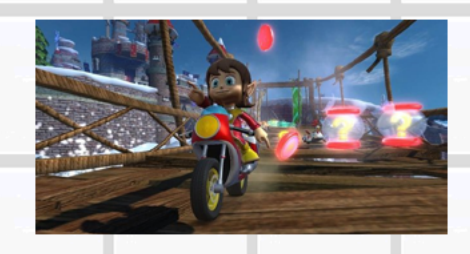




Muchos años tuvieron que pasar para que, por fin, pudiésemos volver a manejar a Alex, y es que hasta que SEGA no se decidió a sacar juegos deportivos con sus mascotas, no volvieron a acordarse de él. SEGA Superstars Tennis (2008) y Sonic and SEGA All Stars Racing (2010) fueron los títulos que nos lo traerían de vuelta. Personalmente creo que este regreso llegó demasiado tarde, de haberlo hecho en alguna de las consolas propias de Sega, Alex habría tenido alguna oportunidad de retomar su papel protagonista en juegos propios una vez pasado el "boom inicial" de Sonic a principios de los 90.



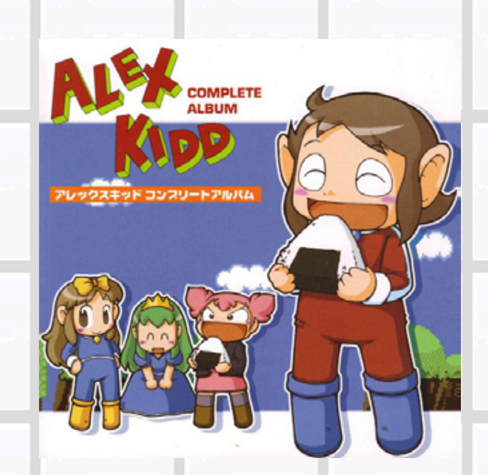




Como curiosidad añadir que, en 2009 se lanzó un álbum de música donde se recopilan las melodías de los juegos de Alex Kidd en 2 CDS. Y por último recordar que algunos juegos de Alex Kidd se pueden encontrar en las consolas actuales como descargables, por ejemplo en el "Sega Vintage Colecction Alex Kidd & Co."

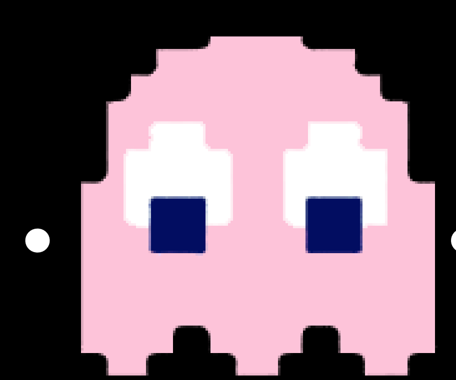
Y con esto termina el especial dedicado a Alex, un personaje que tuvo una carrera corta, llena de baches y con un final precipitado, pero al que muchos todavía recordamos con cariño.

Skullo



STAFF

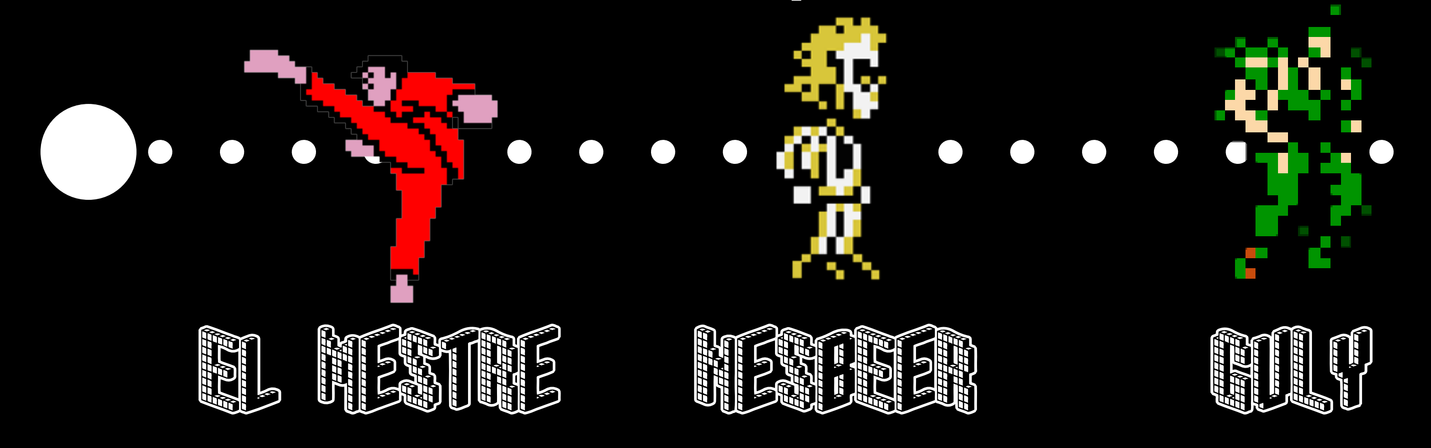




KURAI

Asesora de imagen

Operarios



Adiós o hasta luego, ¿quién sabe?

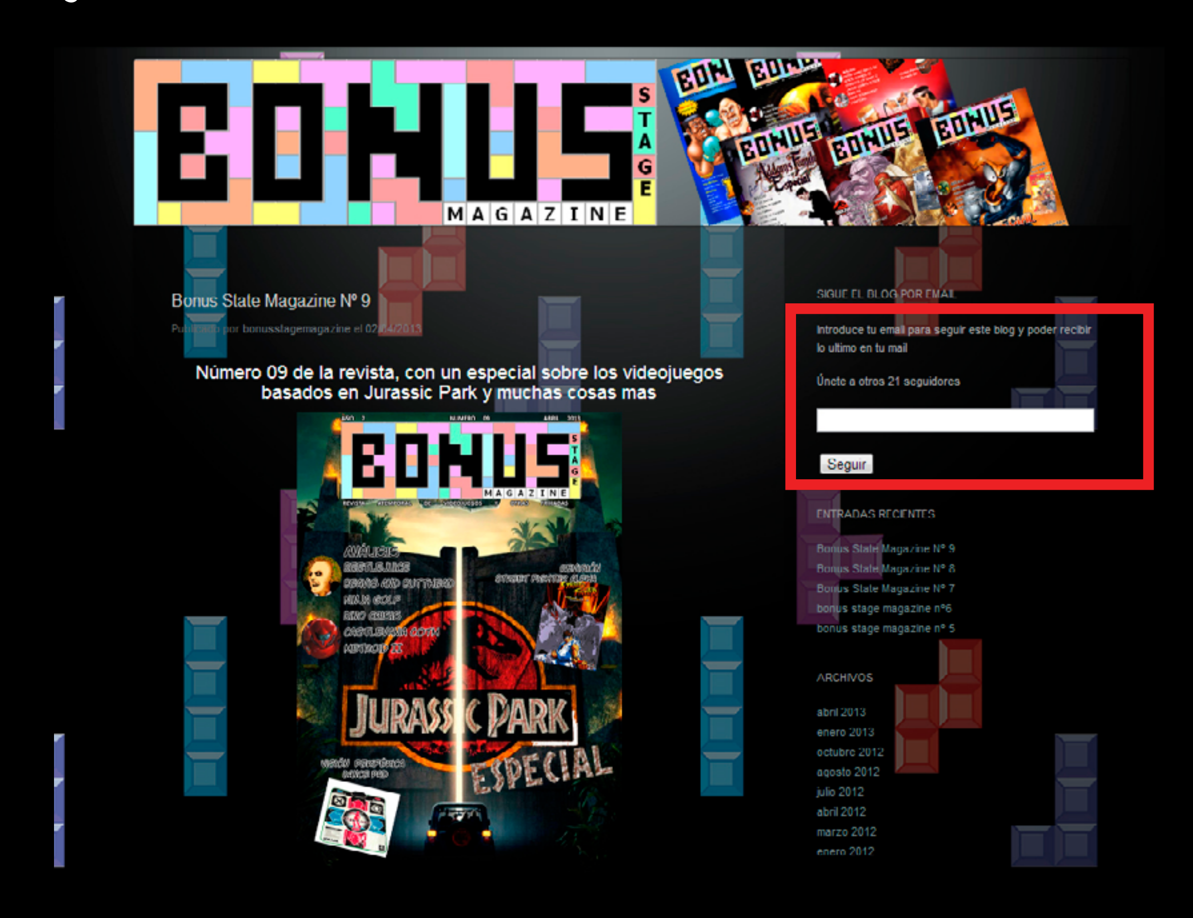
Después de haber superado este largo año y con inmensidad de retrasos por mi parte, a llegado el fin, o no, para mí, por motivos que no deseo e de deja de maquetar la revista (T~T) no sé si de forma temporal o definitiva, pero espero poder volver algún día, me he divertido mucho haciéndola y eso que mi parte no es gran cosa, pero era emocionante ver como los seguidores la esperaban con ansia mes a mes. Y con esto me despido!!!!

Con amor kurai ♡♡♡ !!!!

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga el último número

¡Es muy sencillo!

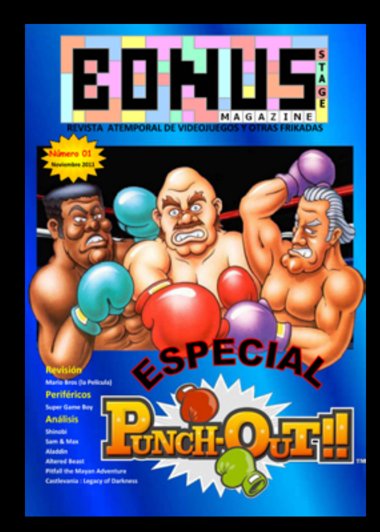


Para el próximo numero

Más análisis
Medalla de plata
Visión periférica
Revisión
y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores









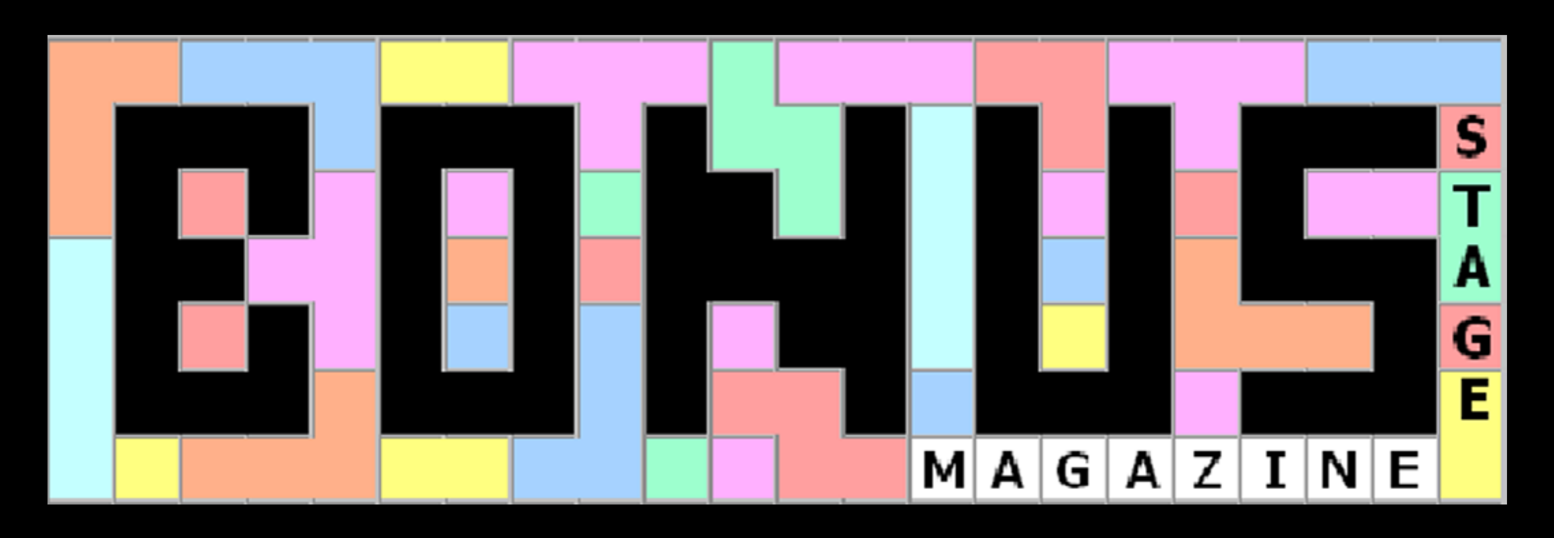












Número 11

2013